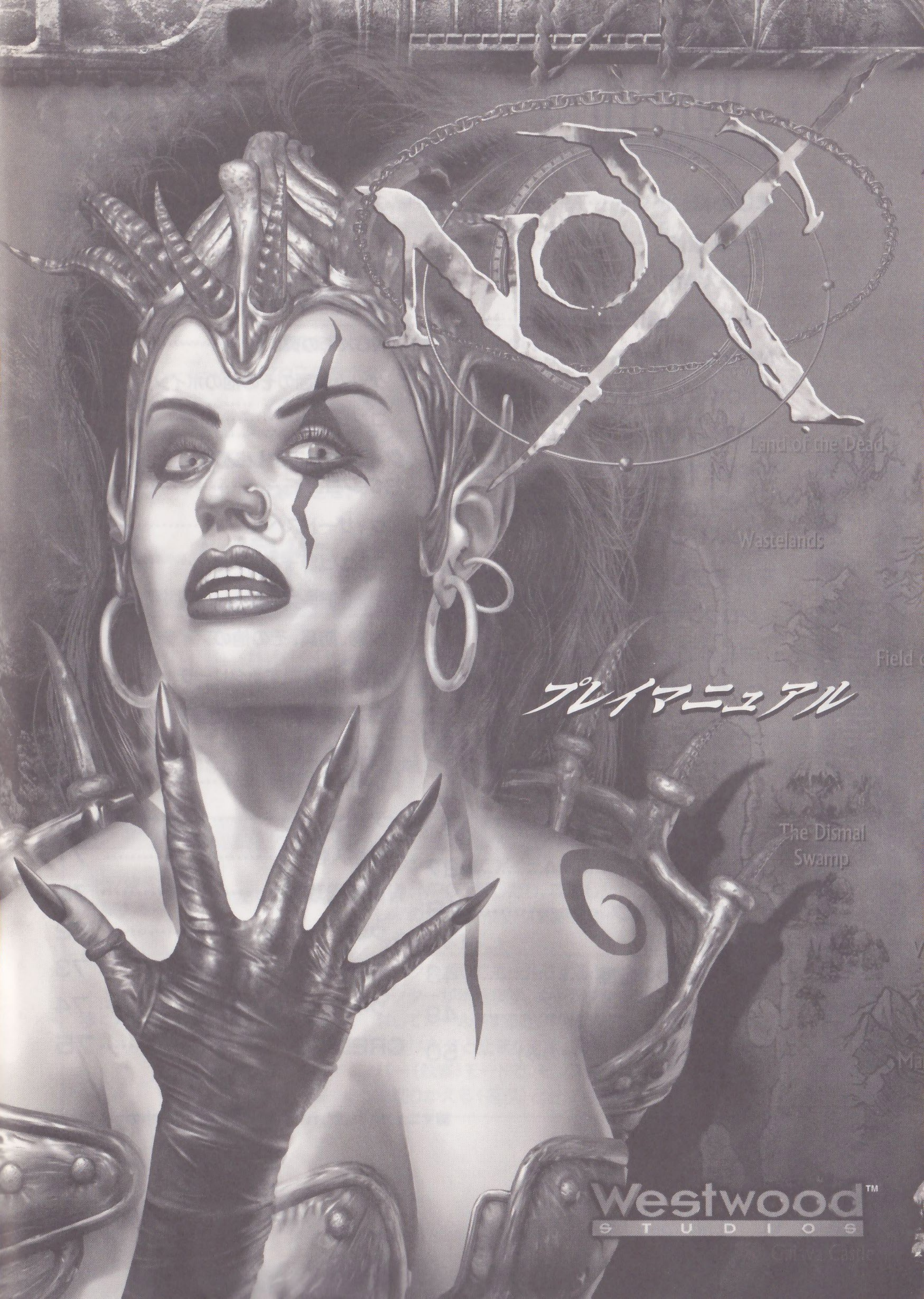

NOX
Land of the Dead
Wastelands
Field o
プレイマニュアル
The Dismal
Swamp
Westwood
STUDIOS

CONTENTS

■マニュアルに使われている画面写真は開発中のものです。

はじめに

このたびは本ソフトをお買い上げいただき、ありがとうございます。ゲームを快適にお楽しみいただくために、あらかじめ本書をお読みください。また、本ソフトのインストールは、別冊のインストールガイドをご参照ください。

本文中に使われる用語

ポインタ ………………… マウスを動かすと移動するカーソル。

クリック ………………… マウスの左ボタンを１回押す。

右クリック ……………… マウスの右ボタンを１回押す。

ダブルクリック ………… マウスの左ボタンを２回続けて押す。

ドラッグ＆ドロップ …… アイテム（ファイルやアイコンなど）の上でマウスの左ボタンを押したまま移動させ、マウスの左ボタンを放す。

ゲーム操作

マウス操作

ゲーム中のさまざまな動きを実行するには、2つのボタンがついたマウスが必要です。左のマウスボタンは、敵を攻撃するとき、アイテムを拾うとき、出会ったキャラクターと話すときに使います。右のマウスボタンは、あなたのキャラクターの動きをコントロールします。

アクション	マウスボタン	説明
拾う／使う／話す／攻撃する	左マウスボタン	ボタンを押してアイテムを拾ったり、スイッチを使ったり、NPCと話したり、攻撃したりします。マルチプレイのオブザーバー（観察）モードを中止するときにも使用します。
歩く／走る／押す	右マウスボタン	ボタンを押してホールドすると、ポインタの方へキャラクターが歩きます。キャラクターからポインタをはなしてホールドすると、キャラクターは走ります。ボタンをはなすと止まります。マルチプレイのオブザーバー（観察）モードで、モンスターまたはキャラクターを切りかえる（選ぶ）ときにも使用します。

キーボード操作

モンスターの攻撃をかわしながらマウスで知識の書を開くのは、かなり面倒な作業です。そんなときは代わりにキーボードのショートカットを使うことができます。(別名ホットキー)

アクション	キーボードホットキー	説明
ジャンプ	Spacebar	キャラクターが向いている方へジャンプします。
所持品・日記を開く/閉じる	QまたはI	所持品・日記を開閉します(画面の上からスライドダウン)。
知識の書を開く/閉じる	B	スペル/スキル/クリーチャーの情報が記録されている本を開きます。
クイックポーションを使う	Z	解毒薬アイテムスロットの解毒薬を使います。
クイックヘルスを使う	X	体力アイテムスロットのリンゴ、食料、サイダー、体力ポーションを使います。
クイックマナを使う	C	マナアイテムスロットのマナポーションを使います(ウィザードとコンジュラーのみ)。
武器を交換する	V	装備している武器と第2武器に切りかえます。第2武器は所持品ウィンドウの第2武器スロットにドラッグして指定します。
スペル1を唱える/スキル1を使う	A	スペル/スキルバーの最初のスロットにあるスキル/スペルを使います。
スペル2を唱える/スキル2を使う	S	スペル/スキルバーの2番目のスロットにあるスキル/スペルを使います。
スペル3を唱える/スキル3を使う	D	スペル/スキルバーの3番目のスロットにあるスキル/スペルを使います。
スペル4を唱える/スキル4を使う	F	スペル/スキルバーの4番目のスロットにあるスキル/スペルを使います。
スペル5を唱える/スキル5を使う	G	スペル/スキルバーの5番目のスロットにあるスキル/スペルを使います。
スペルセットを選ぶ	R	1度押すと最初のスペルセットを選ぶことができ、素早く2回以上押すと各セットを選択できます(ウィザードとコンジュラーのみ)。
次のスペルセットを表示	E	次のスペルセットを選びます(ウィザードとコンジュラーのみ)。
前のスペルセットを表示	W	前のスペルセットを選びます(ウィザードとコンジュラーのみ)。

アクション	キーボードホットキー	説明
トラップ(罠)を仕掛ける/ボマーを召喚する	T	ウィザードがトラップセットで決めた罠を仕掛けます。トラップはキャラクターの足下に仕掛けられます。コンジュラーはボマーセットで決めたスペルでボマーを召喚します。
スペルターゲットを切りかえる	Shift	キーをホールドすると、スペルのターゲットを他のキャラクターに切りかえることができます(ウィザードとコンジュラーのみ)。
マップを開く	Tab	オートマップのオン/オフ(デフォルト)を切りかえます。
マップのズームアウト	1	マップ表示範囲を広げます。
マップのズームイン	2	マップ表示範囲を狭めます。
ゲームの画面サイズを調整	Page Up/Page Down	ゲーム画面の大きさを調整します(最大画面解像度まで)。
ガンマ調整	Insert/Delete	画面の明るさを調整します。
Escメニューを開く	Esc	ゲーム中のオプションメニューを開きます。ゲームのセーブ/ロード、ゲームオプションの設定、オブザーバーモード(マルチプレイ)を開いたり、メインメニューを終了することができます。ソロプレイではゲームをポーズします。
コンソールの切りかえ	F1	上級ユーザーのみ。ゲームコンソールの開/閉(デフォルト)を切りかえます。
クイックセーブ	F2	オートセーブスロットに現在のゲームをセーブします(ソロプレイ)。
クイックロード	F4	オートセーブスロットから現在のゲームをロードします(ソロプレイ)。
GUI切りかえ	F11	ゲーム画面インターフェイスのオン(デフォルト)・オフを切りかえます。
スクリーンキャプチャー	F12	ハードディスクドライブのNOXゲームディレクトリに、ゲーム画面のBMPイメージをつくります。

マルチプレイ専用操作

アクション	キーボードホットキー	説明
チャットメッセージを開始	Enter	Enterを押した後で入力した文字は、すべてチャットメッセージになります。メッセージ入力後Enterを押すと送信します。
チームチャットメッセージを開始	Backspace	チームメンバーにだけチャットメッセージを送るマルチプレイチームチャットを開始します。Enterで終了します。
日本語チャットモード	Alt + 半角/全角	Enterを押してチャットメッセージを開始にした後にこのキーを入力すると、日本語ローマ字入力ができます。
マルチプレイスコアを切りかえる	F9	マルチプレイのスコアやランクなどを表示します。
ネットワーク統計を表示	F10	フレーム速度、パケットロス、呼び出し時間（Ping値）を表示します。
あざける	J	あざけているジェスチャー
指す	K	指しているジェスチャー
笑う	L	笑っているジェスチャー

NOXを探検する

NOXへようこそ

NOX、それは悠久の歴史と魔術に育まれた太古の地。
この地を探検するうちに、そこに住む人々と彼らの文化が見えてくる。
そして、NOXがただ美しいだけの場所ではないことが分かるだろう。
そこには権力をめぐる争いと、古来より続く晴らすべき恨みが渦巻いている。
くれぐれも注意せよ。

NOXの救世主

君はNOXの選ばれし救世主、ジャック・モーワーというキャラクターでプレイすることになる(名前は変更可能。25ページの「キャラクターの修正」を読もう)。

ジャックはごく一般的なアメリカ人だ。フロリダの片田舎にあるトレーラーパークで普通の生活を営んでいる。彼はプロレスのテレビ中継が好きで、ガールフレンドの気を引くためならアルミ缶を額で潰したりもする。それに、シボレー350のエンジンなら目をつぶってでも組み立てることができる。

ところがある日、彼と大好きなテレビが偶然にも次元の穴に投げ出されてしまう。そこで彼が目にするのは、邪悪な魔女ヘキュバーに支配されたNOXの世界。そして、まもなく明らかになる理由から、彼だけが魔女の邪悪な計画を阻止できる力を手にすることになる。

ゲームを始める

本ソフトをプレイするための動作環境、ゲームのインストール方法につきましては、インストールガイドをご覧ください。また、README.ファイル(ゲームディスクのルートディレクトリにあります)で、本マニュアルが印刷後に変更された追加情報をご確認ください。

キャラクターを育てる

NOXを探検するなかで、ジャックは選んだ職業によって、強靭な肉体を持つウォリアー、恐れを知らぬコンジュラー、強大な魔力をあやつるウィザードへと成長していく。モンスターを倒し、宝物を探し当て、スキルやスペルを学び、NOXの各章を解き明かすことで経験を積むにつれて、しだいに彼は逞しさを増していく。

■特性

ジャックの天性の能力を表す特性には、体力、筋力、速度、マナの4つがある。

体力:どの程度のダメージまでに耐えられるかを表す尺度。
筋力:攻撃力、着用できる防具の種類、所持品の量を決定。
速度:動くときの速さに影響。
マナ:現在の魔力を表す尺度。

ジャックの初期の特性は、ユーザーが選んだ彼の専門職(クラス)によって決まる。たとえば、ウォリアーとしての彼は筋力と速度には優れているが、マナはまったく使えない。一方、ウィザードとしての彼は高いレベルの魔力を備えており、身体的な能力よりもスペルを唱える能力に優れている。コンジュラーはウォリアーとウィザードを掛け合わせたようなもので、4つすべての特性をある程度兼ね備えている。

■クラス

ウォリアーを選んだ場合

ソード、斧、ハンマー、チャクラムをすべて使いこなすが、コンジュラーやウィザードクラスのように魔術は使えない(ウォリアーが手に入れるもので最も魔術に近いのは、魔法のかかった武器だ)。

コンジュラーを選んだ場合

魔法でクリーチャーをチャームしたり召喚して、自分の意のままに操れる。敵に大打撃を与える「ボマー」というクリーチャーを生み出すことも可能だ。また、たとえ敵がこの魔法で呼び出したクリーチャーたちの防衛線を突破しようとしても、杖や弓を巧みに操ることで、迫ってきた敵を撃退することができる。

ウィザードを選んだ場合

敵を惑わす幻影術から、超自然的な力による破壊術に至るまで、スペル詠唱という神秘のスキルを極めることになる。また、予期しない敵の攻撃を阻止するために、恐ろしいスペルを掛け合わせた、魔法の罠を仕掛ける方法も習得する。魔術の専門家である以上、剣や防具は放棄しなければならないが、土壇場で身を守るために杖を携えることは可能だ。

■経験とレベル

我々と同じように、ジャックも物事を体験することによって覚えていく。モンスターを倒したり、おもなクエストを完了したり、難解なパズルを解いたりするたびに、彼は経験値を獲得する。このポイントは、彼がどれだけNOXの世界やクラスについて理解できたかを表している。

経験を積むうちに、ジャックの魔術や武術はしだいに強力なものになっていく。

ウォリアーの場合

新しい経験レベルに到達するたびに、体力、筋力、速度のレベルが高まる。より素速く攻撃を仕掛けられるようになり、その威力もアップする。

コンジュラーの場合

4つの特性すべてがバランスよく向上していく。

ウィザードの場合

ジャックの魔力が高まり、より多くのスペルをかけられるようになるが、他の特性もわずかながら向上する。

移動とアクション

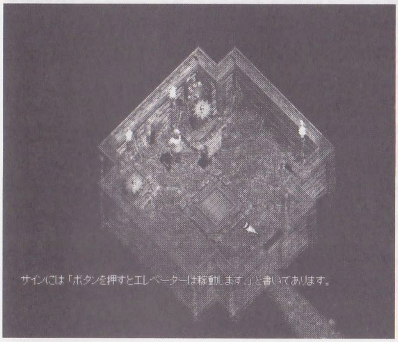
歩くときには、マウスの右ボタンを押したままポインタを動かせば、ジャックがその動きについてくる。マウスボタンから指を放すか、障害物(木、壁、鍵のかかった扉など)にぶつかると、彼は歩みを止める。

走るときには、マウスの右ボタンをクリックしたままポインタをジャックの位置から遠ざける。こうすると、ジャックは走り始める。君がマウスボタンを放すまで、彼はポインタの方向に走り続ける。

ときには、落とし穴や炎、スパイクなどに遭遇することもある。ジャックに行かせたい方向をポイントしてスペースキーを押せば、ジャンプして飛び越えることができる。

門や扉の多くは、そこを通りぬけるように歩くだけで開くが、なかには、ジャックの所持品スロットに正しい鍵が入っていないと開かないものもある。一部のアイテムは所持品リストから正しい位置にドラッグ&ドロップして「置いて」やる必要がある。

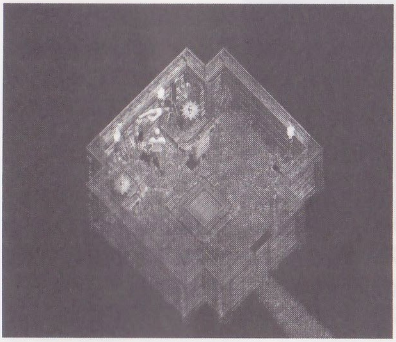
エレベーターを使う



地下牢や洞窟内で別の階に移動する際には、エレベーターを使うことが多い。

エレベーターのデッキにただ乗っていさえすれば、あとはエレベーターが君を目的地まで連れていってくれる。ただし、着いたらすぐに降りること。なお、最初にスイッチかレバーをオンにしないと動かないエレベーターもある。

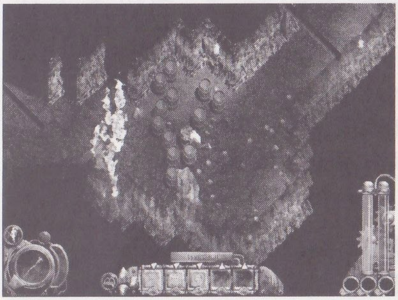
スイッチやレバーをオンにする



NOXには便利な機械や装置がたくさんあるが、発見した時点ですでに稼働状態になっているとは限らない。機械のオン/オフを切りかえたり、扉を開いたり、秘密を解き明かしたりするには、スイッチやレバーを使う。

スイッチかレバーが手の届く範囲にある場合は、それにポインタを合わせると、「コツコツとたたく指」のアニメーションが表示される。スイッチかレバーを動かすには、ジャックをそこに向かって動かすか、ジャックが手の届く場所でそのスイッチかレバーをクリックする。

障害物を押す



道に何かがあるからといって、そこを通れないとは限らない。

障害物があるときには、それに向かってジャックを歩かせ、道からどかしてみよう。障害物が動く場合は、彼が押している方向に移動するはずだ。
また、障害物や壁の一部には、武器で壊すことのできるものもある。

容器類



樽や箱などの容器は、近寄ってクリックし、武器でたたき壊そう。その容器が壊れるものなら、何度かたたけばヒビが入るはずだ。中にはおそらく役に立つアイテムが入っているだろう。

容器の中には、金属で補強された箱や樽と同じように、宝箱や木の切り株など壊せないものもある。宝箱や木の切り株は、クリックするか歩み寄って行けば開くようになっている。補強された樽や箱を開くことはできない。武器を使って壊そうとすると武器が壊れることもある。

アイテムを使う

■手に入れる

入手可能なアイテムを求めて部屋の中を探し回りたい場合は、マウスポインタを画面のあちこちに動かしてみよう。ポインタが「何かをつかむ手」のアニメーションに変わったら、アイテムが手の届く範囲内にあるという合図。そこをクリックすればアイテムを入手できる。ポインタが「こっちへ来いと合図する指」のアニメーションに変わった場合は、もっと近くに寄らないとアイテムが手に入らないということだ。

■捨てる

アイテムを捨てるには、所持品ウィンドウを開き、ジャックの足下近くの何もない場所に不要なアイテムをドラッグすると、そのアイテムを捨てることができる。ジャックのシルエットが描かれた青いボタン（画面の左下隅）をクリックするか、または[I]か[Q]を押すと、所持品ウィンドウが開く。

■飲食

ポーションや食料を使う場合は、所持品ウィンドウを開き、望みのアイテムをクリックする。体力レベルが100%未満のときに食料アイテム(リンゴかステーキ)を手に入れると、ジャックはすぐにそのアイテムを使うことになっている。

■装備

ジャックを武装させたいときは、所持品ウィンドウで必要なアイテムをクリックするか、またはジャックのポートレートにドラッグする。また、ジャックに第2の武器（セカンダリーウェポン）を持たせたいときは、所持品ウィンドウを開き、ジャックのポートレートの右下隅にある正方形のエリアに武器をドラッグする。同様に、ポーションは画面右下隅の体力アイテムスロットに自動的に置かれる。ウォリアーの場合は、体力回復ポーション/食料用と毒消しポーション用に2つのスロットが用意されている。ウィザードとコンジュラーにはもう1つ、マナ回復ポーションを入れるためのスロットがある。スロットを使う場合は、それぞれのショートカットキーを押すか、必要なスロットをクリックしよう。

重すぎて動けないときには

所持品スロットに入っているアイテムには重さがある。アイテムが重すぎると、運ぼうとしても動かないだろう。これを動かせるようにするには、不要なアイテムを捨てるしかない。

スペルを習得する(ウィザードとコンジュラーのみ)

ジャックがウィザードかコンジュラーの場合は、スペルブックを何としても手に入れるべきだ。スペルブックにはそれぞれスペルが1つ書かれている。スペルブックを手に入れると、そのスペルがただちにジャックの知識の書に加えられる。

冒険の最中にスペルブックを見つけたら、そのスペルブックをクリックしよう。こうすると、ジャックの知識の書が開き、そのスペルの効力が書かれたページが現れる。現在のスペルセット（画面の下）に空きスロットがあれば、新しく習得したスペルは自動的に追加される。スペルをかける準備をしたいときは、いずれかのスペルセットの空きスロットに、スペルアイコンをドラッグする。これで準備はOKだ。

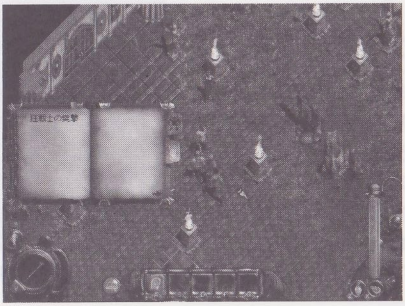


スペルの説明を読むと、マナコストが書かれているのに気付くだろう。ジャックに特定のスペルをかけるだけのマナが備わっていない場合は、マナが再充填されるまでそのスペルは唱えられない。なお、必要なマナが身に付くまでは、スペルセット内のシンボルが淡色で表示される。

スペルの使い方を学ぶには、「敵を倒す」の「スペルを唱える」節を読もう。

スキルを習得する（ウォリアーのみ）

ウォリアーには5種類のユニークなスキルがあり、これらは自力で習得して使うことができる。ジャックの経験値がある程度のレベルに到達すると、これらのスキルの中の１つを習得できる場合もある。



ジャックが新しいスキルを習得すると、2つのことが起こる。まず、新しいスキルが自動的に、画面最下部にあるスキルセットに加えられる。次に、知識の書が開き、新しく身に付けたスキルの効力が書かれたページが現れる。

一度使ったスキルは、ある程度の「再充填」時間をおかないと、再び使うことができない。再充填中は、スキルが使えるようになるまで、バーに表示されたそのスキルのアイコンが部分的に淡色表示される。

人と話す

NOXには、ジャックにとって有り難いアドバイスや情報をくれる人もいる。

会話ができるかどうかを見極めたいなら、その人物に近寄ってポインタを置いてみよう。ポインタが「喋る口」のアニメーションに変わった場合は、その人物をクリックすることで会話が始まる。話が済んだら、会話インターフェイスの[さようなら]ボタンか[次へ]ボタンをクリックすること。

なかにはクエストを持ちかける人や、特別なアイテムを売りつけてくる人もいるだろう。このような場合は、申し出を受けたり断ったりできるように、会話インターフェイスのボタン名が必要に応じて変わる。

章とミニクエストを完了する（ソロプレイのみ）

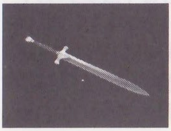
NOXはいくつかの章に分かれており、それぞれに独自の目標がある。各章の最初に現れる要点説明には十分注意し、自分に何が期待されているのかを把握しておこう。また、ジャックの日記を調べれば、現在の目標の説明を見ることもできる。

各章のクエストに定められたおもな目標のほかに、何かを要求する人や、問題を解決しなければならない状況に出くわすこともある。このサイドクエストに挑戦するか否かは君の自由だが、ゴールドの隠し場所や、役に立つアイテム、さらに経験値を稼げるチャンスなどが手に入ることが多い。

日記には、現在のクエストに関する内容は赤で、完了したクエストに関する内容はグレーで、ヒントは黄色で、サイドクエストは緑色で表示される。日記を開くには、ジャックの所持品ウィンドウを開き、日記アイコン（閉じている本のボタン）をクリックする。

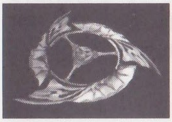
敵を倒す

■武器を使う



接近戦用の武器

ジャックがウォリアー、コンジュラー、ウィザードのどのタイプとしてNOXに足を踏み入れるにしても、新しいゲームを始めるときは接近戦用の武器を使うことになる。接近戦用の武器(ソード、杖、メイスなど)で攻撃する場合は、ジャックを敵に近づけてクリックするか、標的の方向をクリックする。君がクリックするたびに、ジャックが反応して攻撃を仕掛ける。

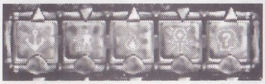




長距離戦用の武器

ジャックが飛び道具(クロスボウ、魔法の杖、手裏剣など)を手に入れた場合は、遠くから敵にダメージを与えることができる。持っている長距離戦用の道具で攻撃する場合は、標的にポインタを合わせてクリックする。これらの武器の多く(クロスボウなど)は、標的まで見通すことができなければ使えないが、壁に跳ねかえりながら標的を求めて飛びまわる武器(チャクラムなど)もある。

■スペルを唱える（ウィザードとコンジュラーのみ）



スペルの詠唱方法には2種類がある。1つは、スペルセットバーでアイコンをクリックする方法。この場合は、ポインタが「青い渦巻」のアニメーションに変わる。この後、ポインタを標的に合わせて再びクリックすると、そのスペルが解き放たれる。

もっと簡単なのは、唱えたいスペルに対応するホットキーを押す方法だ。スペルセット内の各アイコンには、ホットキーに対応するアルファベットが記されている。ホットキーを使ってスペルを唱えると、ジャックが現在向いている方向に、自動的にそのスペルが解き放たれる。

スペルの標的は誰?

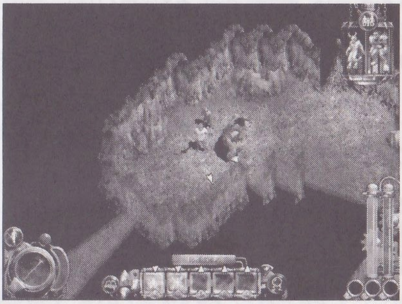
スペルを唱える対象には、ジャック自身とそれ以外の2種類がある。ジャック自身に向けてスペルを唱える場合は、必要なスペルアイコンの上にある三角形のマークをクリックして下向き(「自分にスペルをかける」の意味)にしてから、スペルを発動させる。「他人にスペルをかける」場合は、アイコンの上の三角形をクリックして上向きにする。なお、切りかえができないスペルもある。

■クリーチャーを支配する(コンジュラーのみ)

クリーチャーのチャームと召喚

コンジュラーとして冒険するときには、ジャックを支援するために、様々なクリーチャーを操る方法を学ぶことになる。ただし、クリーチャーたちを支配する前に、「チャーム」か「召喚」のスペルを習得し、手なずけたい「クリーチャーに関する巻物(ビーストスクロール)」を入手しなければならない。手に入れた巻物は知識の書に加えられ、そのクリーチャーにチャームか召喚のスペルを使えるようになる。これらのスペルが効くクリーチャーを調べたいときは、知識の書のクリーチャーに関するページを開こう。

クリーチャーをチャームしたいときは、手なずけたいクリーチャーの方にジャックを向け、チャームのスペルをかける。ジャックの知識の書にそのクリーチャーの巻物が入っている場合は、クリーチャーがジャックに操られ、彼の後についてくるようになる(これを護衛モードという)。すると、クリーチャーの檻を表すウィンドウが画面右上に表示される。これを見れば、どのクリーチャーが自分の支配下にあるかが分かるというわけだ。



クリーチャーを召喚するには、召喚のスペルが欠かせない。知識の書で、呼び寄せたいクリーチャーのページを開き、そのシンボルを画面最下部にあるスペルバーにドラッグしよう。後は、(スペルをかけるのと同じ要領で)クリーチャーを呼び寄せて、動きを操ることができる。

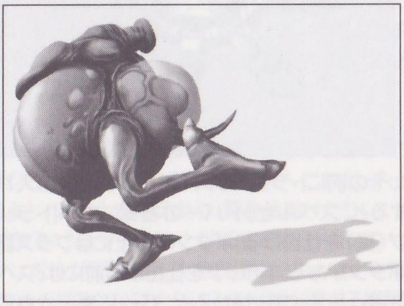
チャームしたクリーチャーや召喚したクリーチャーに命令を出したいときは、クリーチャーの檻の中にあるアイコンをクリックして、ポップアップリストから命令(追放、観察、護衛、ガード、追跡)を選択する。檻の上にある青いコマンドボタンをクリックして、表示されるポップアップリストから命令を選ぶと、檻の中にいるすべてのクリーチャーに同時に同じ命令を出すことができる。この命令は、新たにチャームしたり召喚したすべてのクリーチャーへのデフォルトの命令である。命令をキャンセルするには、マウスポインタを檻の外に動かす。

ジャックが一度に操れるクリーチャーの数は1〜4匹だが、この数は各クリーチャーが檻の中に占めるスペースによって決まる。クリーチャーはそれぞれの大きさに応じて、檻の中で1つ〜4つのスロットを占有する。また、クリーチャーの檻とゲーム画面のどちらにも、配下にあるクリーチャーの体力バーがあることに注意しよう。この体力バーはジャックのものとほぼ同じで、クリーチャーが毒におかされると緑色に変わる。クリーチャーの健康状態に注意し、癒しのスペルを使ってクリーチャーを救うのだ。なお、クリーチャーは食糧アイテムは自動的に摂取し回復する。

多くの同じ種類のクリーチャーを配下に置いているときには、それぞれを区別できると便利だろう。こんなときには、檻の中にいるクリーチャーにポインタを合わせると、ゲーム画面内でそのクリーチャーがハイライト表示される。

ボマー

コンジュラーの場合は、クリーチャーをチャームしたり召喚したりする能力のほかに、「ボマー」と呼ばれるかなり特殊なクリーチャーを呼び寄せることもできる。ボマーは標的を自分で探し出せる上に、最大３種類のスペルを同時に放って、たちどころに敵を倒すことができる。



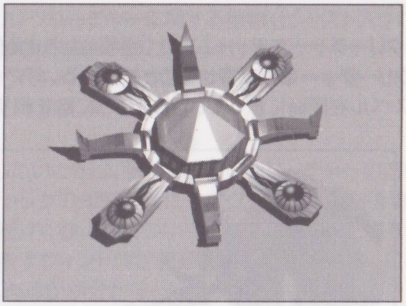
ボマー召喚の能力に目ざめると、ジャックはボマー召喚を使える。ボマー召喚のスペルを習得すると、スペルバーの右側に[ボマー召喚]ボタンという丸いボタンが追加される。このボタンの真上には、[トラップ／ボマーを設計する]ボタンというプラス記号のついた小さなボタンがある。

ボマーを呼び寄せる前に、ボマーに使わせたいスペルを割り当てる必要がある。ボマーにスペルを割り当てるには、[トラップ／ボマーを設計する]ボタンをクリックする。すると、スペルセットバーの真上にボマーの能力バーが現れる。このバーにある空きスロットに、知識の書から選んだ3種類までのスペルアイコンをドラッグすることができる。ボマーをこの世に解き放つ準備ができたら、[ボマー召喚]ボタンをクリックしよう。ボマーが召喚されるはずだ。スペルはボマーの能力バーに順番に表示されていて、ボマーが敵と遭遇すると、あなたが指定したスペルを唱える。なお、[トラップ／ボマーを設計する]ボタンをクリックして、別のスペルアイコンをスロットにドラッグすれば、ボマーが使うスペルをいつでも変更できる。ボマーの命令を変更するときの要領は、チャーム/召喚した他のクリーチャーと同じだ(前節の「クリーチャーのチャームと召喚」を読もう)。

なお、ボマーに「傷を癒す」など相手にとって有益なスペルをセットすることはできない。

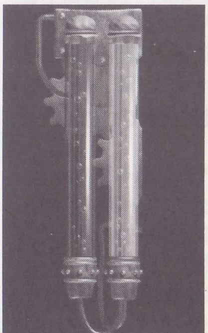
トラップ（罠）を仕掛ける(ウィザードのみ)

NOXのウィザードは、敵と向かい合って戦うことよりもスペルブックや秘密の巻物に興味がある。それゆえに、魔術戦の最も狡猾な手段として、スペルのトラップを仕掛けることができる。スペルのトラップは見破るのが難しく、不運にもトラップにかかった者には最大3つのスペルが解き放たれる。



トラップを仕掛けるには、その前にトラップのスペルブックを手に入れなければならない。ジャックがこのスペルを習得すると、スペルセットバーの右側に丸い[トラップ（罠）を仕掛ける]ボタンが現れる。また、[トラップ（罠）を仕掛ける]ボタンの真上にはプラス記号のついた小さな [トラップ／ボマーを設計する]ボタンがある。トラップを仕掛ける前には、スペルを使ってそのトラップを「装備」しておく必要がある。トラップにかかると、バーに表示されている順にスペルが解き放たれる。そのためには、[トラップ／ボマーを設計する]ボタンをクリックしてトラップセットバーを表示する。トラップセットの空きスロットには、最大3種類のスペルアイコンをドラッグすることができる。ただし、ジャックに十分な魔力がないと、トラップを仕掛けることはできない。

ゲーム画面中にトラップを仕掛ける際には、[トラップを仕掛ける]ボタンをクリックする。トラップはジャックの足下に現れるが、これを拾って別の場所に置くことも可能だ。ただし、拾えるのは自分が仕掛けたトラップだけだということを肝に銘じておこう!
なお、レッサーヒール（癒し）のような、相手にとって有利なスペルをトラップに仕掛けることはできない。



治療と再充填

NOXの探検はジャックにとって非常に苛酷なもので、細心の注意を払わないとパワーが弱まったり、毒におかされたり、最悪の場合は死んでしまう可能性さえある。だからこそ、彼に残された体力や魔力にいつでも気を配っていることが重要となる。

■体力

画面の右側には、赤い液体がブクブクと泡を立てている管があるが、これはジャックの体力を表している。この管が空に近いほど、ジャックの死も近いことになる。食料を口にしたり、体力回復ポーションを飲んだり、ヒーリングのスペルをかけたりすると、ジャックの体力はアップする。また、体力は時間が経つにつれて徐々に再充填されていく。

■毒

体力インジケーターが緑色に変わったら、それはジャックが毒におかされている合図だ。そのまま放っておけば、ジャックが死に至るか、効力が消えるまで、毒は彼の体を蝕み続ける。毒を中和したければ、毒消しキノコか毒消しポーションを探すことだ。(注意:キノコには奇妙な副作用がある。キノコを食べてから少しの間、ジャックはめまいを起こしたかのようにフラフラと歩き回る)。

■魔力(ウィザードとコンジュラーのみ)

魔力は正しくをマナ(魔素)と言い、NOXではすべての魔法を操るパワーの源となる。画面の右端には、青い液体がブクブクと泡を立てている管があるが、これはジャックの魔力レベルを表している。このレベルが低すぎると、スペルを唱えたり、罠を仕掛けたり、クリーチャーを呼び寄せたりすることができない可能性がある。ジャックのマナが低すぎてスペルバーにあるスペルをかけられない場合は、そのスペルのシンボルが部分的に淡色表示される。マナを再充填したければ、マナ回復ポーションを飲むか、マナのオベリスクかマナクリスタルが出現する場所の近くに立つことだ。また、体力と同じように、マナは時間が経つにつれて徐々に再充填されていく。

死

この世と同じように、NOXでも死は避けられない。ジャックの体力が0まで落ちると、彼の命は尽き果ててしまう。彼がクエストを完了したときや、有益な新アイテムを見つけたとき、あるいは敵の巨大なモンスターを倒したときなどには、必ずゲームをセーブししよう。ゲームを頻繁にセーブしておけば、たとえジャックが殺されても、前に戻って敵にもう一度挑んだり、すでに探索したエリアを再探検しなくてすむ。

ゲームのセーブとロード（および削除）

セーブ

まず[Esc]キーを押し、表示されるメニューで[セーブ/ロード]ボタンをクリックすれば、NOXのプレイ中にいつでもゲームをセーブすることができる。ボタンをクリックするとセーブ/ロードウィンドウが現れ、これまでにセーブされたすべてのゲーム名、日付、時刻がリストに表示される。

セーブスロットをクリックし、[セーブ]ボタンをクリックすると、ジャックの現在の位置、所持品、後でロードできるステータスがセーブされる(マルチプレイでは不可)。

ロード

ゲームプレイ中に、セーブしたときと同じ要領で[Esc]キーを押し、[セーブ/ロード]ボタンをクリックする。以前にセーブしたゲームを選んで[ロード]をクリックする。また、リストからオートセーブされたゲームを選ぶこともできる(マルチプレイでは不可)。

削除

セーブしたゲームが不要になったときは、メインメニューに戻ってソロプレイをクリックし、削除したいゲームを選んで[削除]をクリックする。この操作はやり直しがきかないので、セーブしたゲームを本当に削除していいかどうかを確認するメッセージが表示される(マルチプレイでは不可)。オートセーブゲームを削除することはできないので注意すること。

オートセーブ

NOXでは、定期的(特にレベルの最初など)にゲームが自動的にセーブされることになっている。オートセーブを利用すれば、ゲームのセーブとロードの手間が省ける。オートセーブされたゲームをロードしたいときは、[Esc]キーを押して[オートセーブ]から[ロード]ボタンをクリックする。オートセーブスロットにセーブする場合は、[Esc]キーを押して[オートセーブ]から[セーブ]ボタンをクリックだ(マルチプレイでは不可)。

マルチプレイと死

マルチプレイでは、死は少し違った扱われ方をする。場合によっては、倒されたばかりのプレイヤーが自動的に復活することもある。また、現在のプレイラウンドが終了するまでは、再び参加できない場合もある。死がゲームプレイに与える影響については、マルチプレイのルールを読もう。

マルチプレイNOX

ソロプレイかマルチプレイか

ジャック・モーワーを操って魔女ヘキュバーを倒すのも楽しいだろうが、君の隣人を虐殺するエンバー・デーモンをスペルで呼び出すのもかなりのスリルだろう。NOXはソロプレイとマルチプレイの両方に対応できるので、どちらを選ぶかは君次第だ。

ソロプレイでもマルチプレイでもNOXの基本部分は変わらないが、マルチプレイ用のNOXには、ソロプレイでは体験できない楽しみがある。

マルチプレイでのジャック

ソロプレイとマルチプレイの違いで一番目に付くのはジャック自身だ。ソロプレイを始めた当初のジャックは、経験レベル1の初心者で、自分の身を守る術をほとんど持っていない。ところがマルチプレイは、ジャックがすでにレベル10のウォリアー/ウィザード/コンジュラーになった状態でスタートする。マルチプレイでは、プレイの内容をもっと面白くするために、クラスに応じたスキル、クリーチャー、スペルのいずれかをフル装備の状態で始めることができる。マルチプレイに興味がなくても、試しにジャックの行く末を見てみる価値はあるだろう。ソロプレイでやがて手に入れるスペルやスキルを試してみるには絶好の場所だ!

敵、ペース、チーム、ゴール

敵も生きている

人間の敵と対戦する際には、ソロプレイとはだいぶ違った戦略を採らなければならない場合が多い。人間のプレイヤーは、ソロプレイのコンピュータプレイヤーに比べてずっとズル賢く、また出方を予測しづらい傾向にあるのが普通だ。

ペースは速い

マルチプレイはゲームのペースが速く、興奮度も高い。マルチプレイにはストーリーがないので、ゆっくり考えている暇などない。ときには、武器やスペルの準備をするための隠れ場所も必要になるだろう。身を潜める場所はくれぐれも慎重に選ぶこと。なにしろ、いずれ居所は見つかってしまうものなのだ。

チームプレイと様々なゲームゴール

NOXのマルチプレイでは、チーム戦か個人戦かをゲームのホストが設定することになる。マルチプレイのゴールは、指定されたゲームタイプによって異なる。27ページの「マルチプレイのはじめ方」を読もう。

ワールドワイドコミュニティではエンドレスゲームも可能

ローカルで開かれるLANゲームでも、リモートで行うWestwood Onlineマッチでも、君はバラエティに富んだゲームを主催するか、あるいはゲームに参加することができる。しかも、世界中から集まったプレイヤーたちとライブで対戦することさえ可能だ。

ゲームホスト(主催者)はマルチプレイのマップを設定して、特定のキャラクタークラスやアイテムを除外したり、数あるマルチプレイアリーナの中から好きなものを使うことができる。ゲームコミュニティで、ほかの人たちが主催するマルチプレイを片っ端から体験してみよう。おそらく、同じ内容のゲームは2つとないはずだ!

マルチプレイ専用機能

他のプレイヤーと組んで戦う(あるいは対戦する)ことを想定して、NOXでは特殊なマルチプレイ専用機能をいくつか用意している。これらの機能は、仲間と連絡を取るときや、必要な物資が尽きないよう確認するのに役立つ。

チャット

NOXのプレイ中に他のプレイヤーとチャットをするには、次の2つの方法がある。通常のチャットでは、ゲームのすべてのプレイヤーが君のメッセージを読むことができる。一方、チームチャットでは、チームのメンバーだけにメッセージを伝えることができる(チームチャットのときには、その前に自分がチームのメンバーになっていなければならない)。

通常のチャットをしたいときは、Enterキーを押す。すると、画面の中央近くに点滅カーソルが現れる。ジャックに喋らせたいメッセージを入力したら、Enterキーを押してメッセージを送信しよう。彼の頭上に吹き出しが現れ、君のキャラクター名に続いてメッセージが表示される。君のキャラクターが他のプレイヤーのキャラクターから離れている場合は、画面の端に吹き出しが現れる。

チームチャットをしたいときは、Backspaceキーを押す。トークと同じように、画面の中央近くに点滅カーソルが現れる。メッセージを入力してEnterキーを押すと、今度はチームメイトの画面にだけメッセージが表示される。

補給

マルチプレイでは、レベルの高いキャラクターを操れるだけでなく、生き残りに必要な物資も見つけやすくなっている。どのマルチプレイレベルでも、驚くほど強力なアイテムが気前よくバラまかれているのだ。アイテムが捨てられたり壊されたりしても、またすぐに元の場所に現れてくれる。なお、これらのアイテムは拾うか捨てるかだけで、押して動かすことはできない。

キャラクターをセーブする

マルチプレイはセーブできないが、君のキャラクターをセーブすることはできる。このおもな利点は、お気に入りの名前を付けてキャラクターを始めから作ったり、個性的なコスチュームを着せたり、スペルセットをカスタマイズしたりといった作業を、ゲームに参加するたびにやり直さずに済むことだ。

ゲーム画面にいる間にキャラクターをセーブする場合は、Escキーを押して[キャラクターのセーブ]ボタンをクリックする。この後は、マルチプレイに参加する前に、キャラクターの作成画面から自分のキャラクターをロードすればよい。

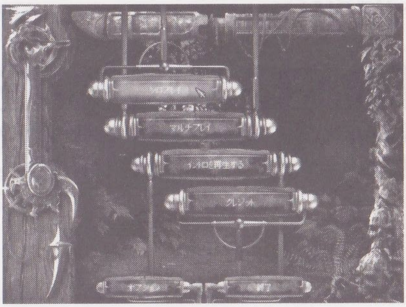
マルチプレイでプレイする

NOXのマルチプレイの設定方法とプレイ方法、そしてWestwood Onlineアカウントの入手方法の詳細については、27ページの「インターフェイス」章の「マルチプレイのはじめ方」を読もう。

インターフェイス

メインメニュー

ゲームを開始すると、オープニングに続いてメインメニューが表示される。メインメニューでは、プレイするモードの選択や、オプションの設定をおこなう。NOXの基本となるメニューだ。



ソロプレイ …………………… 闇の世界“NOX”に誤って引きずり込まれた主人公ジャックを操り、様々な冒険を繰り広げる!

マルチプレイ ………… LANやインターネットで、いろいろなゲームが楽しめる!

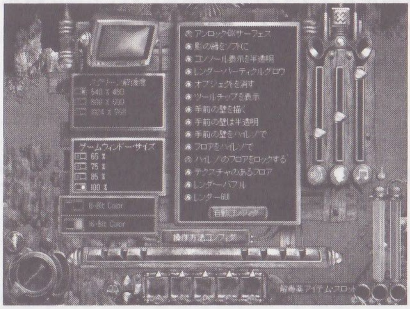
イントロを再生する …… イントロムービーを何度も再生できる!

クレジット …………………… 開発スタッフを表示する。

オプション …………………… ゲーム内の様々な設定を変更する。

終了 ………………………… NOXを終了して、Windowsにもどる。

オプション



最初にNOXを起動するときには、プログラムが君のコンピュータに合わせて最適な設定を自動的に選んでくれる。ただし、ほとんどのゲームメニュー画面にある[オプション]ボタンをクリックすれば、これらの設定をカスタマイズすることも可能だ。この[オプション]画面では、NOXの表示設定、オーディオ設定のほか、キーボードやマウスのコントロールも変更することができる。

スクリーン解像度



NOXのゲームプレイは、640 X 480、800 X 600、1024 X 768のいずれかの解像度で表示できる。コンピュータの処理速度が遅い場合は、低い解像度に設定した方がパフォーマンスが向上する。

カラー深度セレクタ

コンピュータに搭載されているビデオRAMの容量が少ない場合や、16ビットのカラーグラフィックを表示できない場合、あるいは16ビットのカラーグラフィックの表示速度が遅い場合は、ゲームのカラー深度を低くした方がいいだろう。なお、8ビットカラーは16ビットよりは劣るが、表示に必要なハードディスクドライブ上の使用領域とCPU処理が少なくて済む。

注記: NOXのインストール時に設定したビット深度しか選択することはできない。たとえば、8ビットカラーしかインストールしなかった場合は、まずNOXインストールプログラムを使って16ビットのグラフィックファイルをインストールしないと、16ビットモードには変更できない。

画面表示コントロール

オプション画面には、ビデオ設定オプションも各種用意されている。各オプションのオン/オフの切りかえは、オプションボタンをクリックすることで行う。ゲームのパフォーマンスを向上させたい場合は、いくつかの設定をオフにするとよい。

■アンロック・DXサーフェス

オンにすると、DirectXサーフェスをロックせずにグラフィックが描画される。大半のビデオカードでは、このオプションをオンにしても問題ないが、NOXのプレイ中にビデオパフォーマンスが不安定になる場合は、オフにすることをお勧めする。

■影の縁をソフトに

オンにすると、ゲーム内のTrueSight™領域の境界に淡い陰影(ソフトシャドーエッジ)が表示される。ゲームパフォーマンスを向上させたい場合や、この拡張表示機能を必要としない場合はオフにしよう。

■コンソール表示を半透明

オンにすると、(マルチプレイで使われる)ドロップダウンコンソールが半透明な背景とともに表示される。このオプションをオフにすると、コンソールの背景が不透明になり、ゲームパフォーマンスが多少向上する。

■レンダー・パーティクルグロウ

オンにすると、多くの特殊効果や魔法の粒子の周囲に、半透明に輝く光輪が現れる。ゲームパフォーマンスを向上させたい場合や、この拡張表示機能を必要としない場合はオフにしよう。

■オブジェクトを隠す

オンにすると、アイテムが画面から消えるときにフェードアウトする。このオプションをオフにすると、アイテムが画面から瞬時に消えるが、ゲームパフォーマンスは多少向上する。

■ツールチップを表示

オンにすると、武器や防具、スペルブックなどのアイテムにマウスポインタを合わせたときに、そのアイテム名が画面に表示されるようになる。ゲームパフォーマンスを向上させたい場合や、この拡張表示機能を必要としない場合はオフにしよう。

■手前の壁を描く

オンにすると、手前の壁(ユーザーに最も近いもの)が描画される。このオプションをオフにするとゲームパフォーマンスは多少向上する。

■手前の壁は半透明

オンにすると、前方の壁が半透明度50%で描画されるので、壁の向こうが透けて見え、本来なら隠れているはずのアイテムを見つけることができる。このオプションをオフにすると、前方の壁が半透明ではなく描画され、ゲームパフォーマンスが多少向上する。

■手前の壁をハイレゾで

オンにすると、手前の壁がかなり詳細に描画される。このオプションをオフにすると、走査線が1本おきにしか描画されないが、ゲームパフォーマンスは多少向上する。

■フロアをハイレゾで

オンにすると、床がかなり詳細に描画される。このオプションをオフにすると、描画の詳細レベルが落ち、見た目が粗くなるが、ゲームパフォーマンスは向上する。

■ハイレゾのフロアをロックする

オンにすると、プレイヤーを動かしても床の解像度は下がることはなく、高い解像度で固定される。ゲームのレンダリング速度を上げるには、このオプションを使用しないこと。

■テクスチャのあるフロア

オンにすると、床はビットマップテクスチャーで描画される。このオプションをオフにすると、床はもっと早く描画されるが、色があまり使われず、詳細に描画されなくなる。

■レンダーバブル

オンにすると、ジャックの体力インジケーターと魔力インジケーターに小さな泡のアニメーションが表示される。ゲームパフォーマンスを向上させたい場合や、この拡張表示機能を必要としない場合はオフにしよう。

■レンダーGUI

オンにすると、ゲームウィンドウにGUI(グラフィカルユーザーインターフェイス)が表示される。ゲームパフォーマンスを向上させたい場合や、GUIの表示を必要としない場合はオフにしよう。

サウンドコントロール

オプション画面の右側には、音楽、サウンド効果、音声のボリューム設定をコントロールする3つのスライダーがある。スライダーを上下にドラッグすれば、それぞれのボリュームレベルを自由に設定することができる。

操作方法コンフィグ

オプション画面の最下部には、[操作方法コンフィグ]というボタンがある。このボタンを使うと、ゲームプレイのマウスボタンコントロールとキーボードホットキーコマンドを設定し直すことができる。特定のアクションのホットキーを変更するには、設定変更したいアクション名をクリックし、変更したいキーを押す。

ソロプレイのはじめ方

クラス選択画面

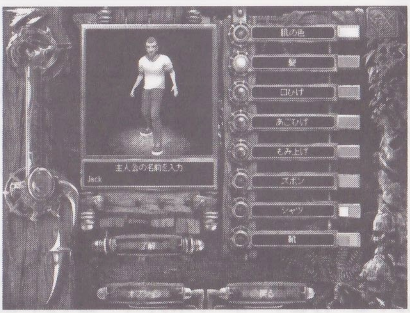


メインメニューで「ソロプレイ」を選択するとクラス選択画面が表示される。
クラス選択画面では、3種類のキャラクタークラスを確認して、ジャックに割り当てたいクラスを選ぶことができる。

3つのクラスの特徴を比較したいときは、画面最上部に表示された3つのポートレートを順番にクリックして、その下に表示される各クラスの説明を読もう。

3つのクラスの内容をすべて確認したら、プレイしたいクラスのポートレートをクリックし、[了解]ボタンをクリックしよう。

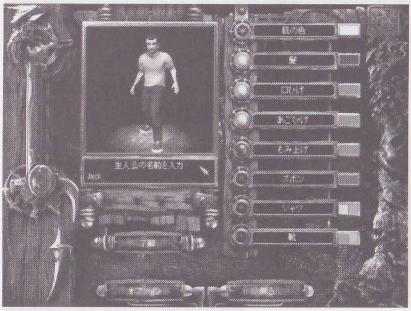
キャラクターの修正画面



■ジャックの名前を変更する

ジャックに別の名前を付けたい場合は、名前入力フィールドをクリックして、古い名前をバックスペースで消し、新しい名前を入力する（半角英語のみ利用可能）。入力した名前は、[主人公の名前を入力]というラベルのスペースに表示される。

■ジャックのカスタマイズ



ジャックの髪型や、口ひげ、あごひげ、もみ上げのある/なしは、それぞれのカテゴリーの左側にある緑色の円をクリックすると切りかわる。

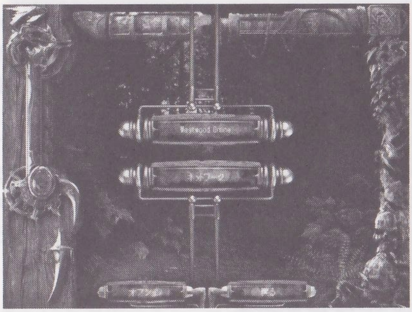
ジャックの肌、髪、口ひげ、あごひげ、もみ上げ、ズボン、シャツ、靴の色を変更したいときは、変更したい特徴の色見本をクリックする。次に、表示されるカラーパレットから代わりの色を選ぶ。

注記: シャツと靴のスタイルにはそれぞれ2種類の見本があり、個々に地の色と模様の色を変えることができる。

ジャックの名前や格好を好きなように変更したら、[了解]ボタンをクリックして最初のアドベンチャーを始めよう! マルチプレイの場合は、ここで[了解]ボタンをクリックすると、ネットワーク設定画面で君が選んだ戦場に移動する。

マルチプレイのはじめ方

NOXには、家や仕事場で、あるいはインターネットを介して友達とチームを組んだり対戦したりできるマルチプレイモードが2種類ある。それがLAN(ローカルエリアネットワーク)とWestwood Onlineだ。



マルチプレイ選択画面

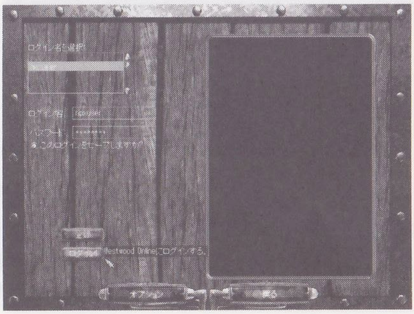
■Westwood Online

Westwood Onlineのサーバーに接続して、インターネットベースのマルチプレイでNOXを楽しみたい場合は、[WESTWOOD ONLINE]ボタンをクリックする。Westwood Onlineを利用してNOXをプレイするには、コンピュータをインターネットに接続しなければならない。

■ネットワーク

TCP/IPプロトコルを使ってLAN(ローカルエリアネットワーク)上でマルチプレイを楽しみたい場合は、[ネットワーク]ボタンをクリックする。LANでTCP/IPが使われているかどうかがわからないときは、ネットワーク管理者に問い合わせよう。

Westwood Online画面

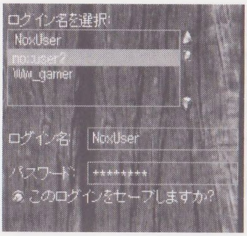


インターネット上で他のプレイヤーと対戦を始めるには、その前にNOXのインストールでWestwoodのインターネット共有コンポーネントをインストールしておかなければならない。また、Westwood Onlineを介してマルチプレイをする場合は、君に関する基本情報をWestwood Onlineに提供する必要もある。

注記: 18才未満の場合は、親の許可をもらってからWestwood Onlineに登録すること。13才未満の場合は、登録用紙を印刷し、親のサインをもらうこと。

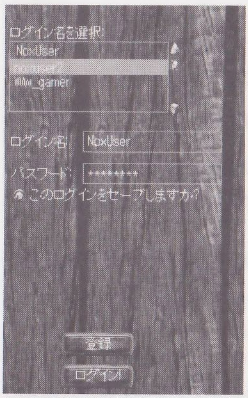
最初にWestwood Onlineのログイン画面に入ると、[ログイン名を選択]、[ログイン名]、[パスワード]という3つの空白フィールドが表示される。

■ログイン名を選択



以前にWestwood Onlineにログインしたことがある場合は、そのときにセーブしたログイン名がいずれかのスロットに表示される。セーブしたログイン名の選択は、その名前をクリックすることで行われる。まだログインしたことがない場合、このスペースは空白になる。

■ログイン名



[ログイン名の選択]の下にセーブしたログイン名がある場合は、いずれかをクリックするとその名前が自動的に[ログイン名]に表示される。ログイン名をセーブしていない場合は、ここに新しい名前を入力しよう。

■パスワード

ここでパスワードを入力する。フリーパスワードを入手するには、まずWestwood Onlineに登録しなければならない。登録手続きの詳細については、ログインフィールドの下にある[登録]ボタンをクリックするか、インストールガイドの15ページ「Westwood Onlineについて」を読もう。

■[登録]

Westwood Onlineにログインしたことがなく、アカウントを設定する必要がある場合は、[登録]ボタンをクリックする。これで、Westwood Onlineへの登録画面が表示される。

■[ログイン]

ログイン名と有効なパスワードの両方を入力したら、[ログイン]ボタンをクリックしてWestwood Onlineに接続しよう。接続をすると、NOXの最新版が入手可能かどうかをWestwood Onlineが判断する。入手可能な場合は、最新版が自動的にダウンロードされるので、これを適用するためにNOXをいったん終了しなければならない。最新版がない場合や、最新版を受信してNOXを再起動した場合は、Westwood Onlineのチャットインターフェイスに移る。

Westwood Onlineへの登録画面



Westwood Onlineを利用したことがない場合は、まず登録をして、新しいアカウントを作成する必要がある。他のWestwoodゲームのWestwood Studiosでログインアカウントをすでに入手している場合は、新しいアカウントを申し込まなくてもインターネット上でNOXをプレイすることができる。

■登録手順1

登録手続きの手順1ではまず、プレイヤーに関する有効な情報を入力する必要がある。

Eメールアドレス … 現在の電子メールアドレスを入力する。アドレスを正確に入力することが大切だ。有効なアドレスを使わないと、ログインアカウントが手に入らないので注意しよう!

(誕生)月 ………… 自分が生まれた月を入力する。

(誕生)日 ………… 自分が生まれた日を入力する。

(誕生)年 ………… 自分が生まれた年を西暦で入力する。

入力した情報をWestwood Studiosに送信するには、[OK]ボタンをクリックする。Westwood Onlineに登録せずに前の画面に戻るには、[戻る]をクリックしよう。

入力した内容によって、次のいずれかのことが起こる。プレイヤーが13才未満の場合は、特別なウェブページが表示されるので、これを印刷し、内容を記入してエレクトロニック・アーツ・スクウェアカスタマーサポート宛に送ろう。手続きには多少の時間(日にち)が必要となる。18才未満の場合は、親の電子メールアドレスを尋ねる画面が表示される。18才以上の場合は、登録手続きの第2段階に入る。

■登録手順2

続く登録手順2では、次のことを入力する。

ニックネーム …… Westwood Online上で他のプレイヤーが君を見たときに表示させたい名前(9文字以内)を入力する。

パスワード ………… Westwood Onlineにログインするときに使うパスワード(8文字)を入力する。所定のスペースにもう1度入力して、パスワードを確認しよう。

これらの入力フィールドの下には、選択が必要なオプションも表示される。

Westwood Onlineのニュースレターを送ってください
Westwood Onlineのイベントや重要情報を知らせるニュースレターを受信することができる。

自分の情報を仲間に伝えてもよいかWestwoodに許可を求める
あなたが集めた情報をWestwood Studiosで他の仲間と共有できるようにする。

入力した変更内容をセーブせずに、登録手続きの手順1に戻りたい場合は、[戻る]ボタンをクリックしよう。

必要な情報を入力し、登録手続きを完了する準備ができたら、[OK]ボタンをクリックしよう。登録が済むと、入力したログイン名とパスワードが使えるようになる。

注意

登録が済むと、Westwood OnlineからEメール（電子メール）が送られてくる。アカウントをこれからも使い続けたい場合は、このメール中にあるホームページアドレス（URL）にアクセスして確認しなくてはならない。今使っているインターネットブラウザでアクセスしよう。URLはメール中にhttp://〜で始まる部分だ。このURLを正確に入力し、アクセスに成功すると、「Your Account is ready to use.」という画面が表示されるはずだ。これで確認終了だ。2000年2月現在、このEメールもURLのページも英語になっているので注意してもらいたい。以上の登録作業をおこなわないと、1週間でアカウントは無効になってしまう。

■以下のようなEメールが送られてくるはずだ。

Your Email address needs to be verified, you can go to the following web page to show you received this Email. If you don't do this within a week, your account will become disabled until you visit the page:

http://games.westwood.com/・・・・

＜↑このURLをブラウザに入力してアクセスする＞

(If you have to cut and paste, make sure you get the whole address)

Here are your Westwood Online login names & passwords:

Login Name　　Password
Logname　　*********

＜↑ログイン名＞ ＜↑パスワード＞

Welcome to Westwood Online, a place to play, meet, and chat with others from
around the world!

¦

＜ここにはWestwoodOnlineの規約が英語で表記されている＞

¦

Thanks for coming and enjoy your stay!

- Virtual Ted
- Westwood Studios

■URLのページで確認作業が完了すると以下の画面が表示される。

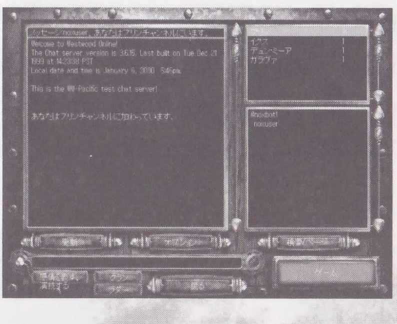


■ログイン

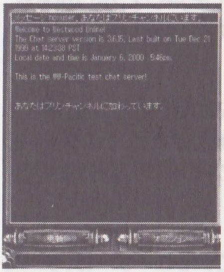
初めてWestwood Onlineにログインすると、ログインする場所の国名を入力するよう求められる。この情報は、君がNOXマルチプレイで対戦するときに、Westwood Onlineが接続するサーバーを判断するために必要なものだ。

Westwood Onlineでのチャット

Westwood Onlineにログインすると、まずWestwoodチャット画面が表示される。ここでは、仲間とチャットを楽しんだり、NOXのマルチプレイでの対戦相手を見つけたりすることができる。



■チャット画面の構成要素



メッセージディスプレイとメッセージ入力行

チャット画面の左側には、[メッセージディスプレイ]という大きなウィンドウがある。君が送受信するメッセージはすべてこのウィンドウに表示される。

メッセージウィンドウの真上には、ステータスバーが表示される。これは、現在どのチャネルからメッセージを表示しているかを示している。初めてログインするときには、自動的にNOXのチャットチャンネルに参加することになる。

画面の最下部近くにあるメッセージ入力行にチャットメッセージを入力したら、Enterキーを押そう。メッセージの表示ウィンドウに君のメッセージが表示されるだろうWestwood Oulineチャットでは英語しか表示できない（ただし一部のシステムメッセージは日本語化されている）。

感情を表す

メッセージ入力行を使って、感情という特殊なメッセージを送ることもできる。普通にメッセージを入力するときには、"<NOXDude> Hi!"のような形式になるだろう。ところがこれを、"元気に「やあ」と叫んだ(yells Hello excitedly)"と入力し、[感情]ボタンをクリックすれば、君の気持ちを別の方法で伝えることができる。この場合、通常は名前とメッセージを区別する記号が消え、メッセージの表示ウィンドウに"NOXDudeが元気に「やあ」と叫んだ(NOXDude yells Hello excitedly)"と表示される。

更新

画面の右側にあるチャネルウィンドウとユーザーウィンドウの内容を手操作で更新したい場合は、[更新]をクリックする。

オプション

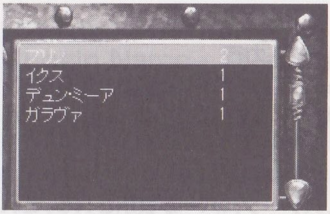
Westwood Onlineのユーザー設定を変更するには、[オプション]をクリックする。これでオプションウィンドウが開く。

クラン

NOX Battleclansという公式のWebページにアクセスするには、[クラン]をクリックする。ここでは、NOX戦士団の結成、参加、脱退を行うことができる。

ラダー

[ラダー]をクリックすると、公式のNOX ladderウェブページが開く。



NOXロビーウィンドウ

チャット画面の右上隅には、NOXロビーウィンドウがある。Westwood Onlineで現在行われているNOXのチャットは、すべてここにリストされる。

特定のチャットチャネルに参加するには、参加したいチャネル名をクリックする。チャネルに参加すると、そのチャネルからのメッセージが[メッセージ]ウィンドウに現れ始める。

ユーザーリストウィンドウ

チャネルウィンドウでハイライト表示されているチャネルに現在参加しているユーザーは、すべてここにリストされる。ユーザーリストに載っているユーザーにプライベートメッセージを送信するには、相手の名前をクリックし、メッセージ入力行にメッセージを書き込み、Enterキーを押そう。君のメッセージは、リストでハイライト表示されているユーザーだけが見ることができる。

ユーザーリストで特定のユーザー名を右クリックし、[このユーザーを無視]を選択すれば、そのユーザーからのメッセージを無視することができる。ユーザーを無視すると、ユーザー名はグレーに変わる。無視したユーザーを元に戻すには、ユーザー名を右クリックし、無視したユーザーをもう一度選ぶ。

検索/呼び出し

Westwood Onlineに現在ログオンしているユーザーを検索する、あるいは呼び出すには、[検索/呼び出し]ボタンをクリックする。これで検索/呼び出しウィンドウが開く。NOXロビーにプレイヤーは移動するが、NOXのマルチプレイに参加するというわけではない。35ページの「検索/呼び出しウィンドウ」を読もう。

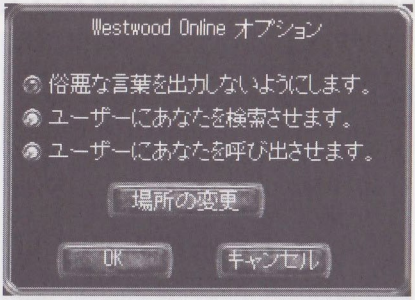
戻る

Westwood Onlineをログオフして、Westwood Onlineログイン画面に戻りたい場合は、[戻る]ボタンをクリックする。

ゲーム

ネットワーク設定画面を開くには、[ゲーム]ボタンをクリックする。

■チャットオプション



チャットオプションウィンドウでは、4種類のオプションについてユーザー設定ができる。オプションのオン/オフを切りかえるには、変更したいオプションの左側にあるメタリックのボタンをクリックしよう。

俗悪な言葉を表示しないようにします

[俗悪な言葉を表示しないようにします]ボタンをクリックして、不快な言葉や語句をフィルター処理で隠してしまおう。このオプションをオンにして悪質語の検知が行われると、人に不快感を与える言葉が句読点の羅列で[メッセージ]ウィンドウに表示されるようになる。なお、このフィルターは着信メッセージにしか適用されない。

ユーザーにあなたを検索させます

このオプションをオンにすると、Westwood Onlineユーザーが検索/呼び出し機能を使って君を探せるようになる。

ユーザーにあなたを呼び出させます

このオプションをオンにすると、Westwood Onlineユーザーが検索/呼び出し機能を使って君を呼び出せるようになる。

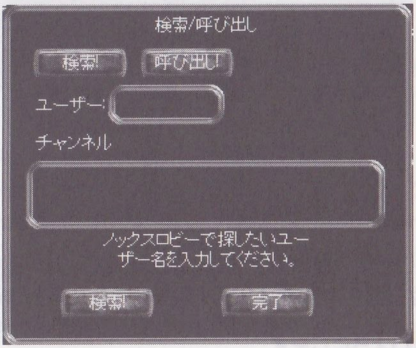
場所の変更

このボタンをクリックすると、ログオンしている場所から国を変更できる。

変更内容をセーブせずにチャットオプションウィンドウを終了したい場合は、[キャンセル]ボタンをクリックする。チャットオプションに加えた変更内容に問題がなければ、[OK]ボタンをクリックしよう。これでチャットオプションウィンドウが閉じる。

■検索/呼び出しウィンドウ

オンラインにいる仲間を見つけたり、メッセージを送ったりするには、検索/呼び出しウィンドウを使おう。



検索

ウィンドウ最上部にある[検索]ボタンをクリックすると、ユーザー入力フィールドが現れる。キーボードを使って、連絡を取りたい相手のログイン名を入力しよう。検索を開始するには、このページの最下部にある[検索]ボタンをクリック。相手がWestwood Onlineにログインしていて、NOXロビーにいる場合は(実際はNOXのマルチプレイに参加するわけではない)、その人の現在の居場所が[チャンネル]ウィンドウに表示される。そのチャンネルに参加するには、チャンネル名を1回クリックしよう。

呼び出し

Westwood Onlineネットワークにログインしているユーザー宛てにメッセージを作成するには、画面最上部にある[呼び出し]ボタンをクリックする。ユーザーフィールドをクリックして、呼び出したい相手のログイン名を入力しよう。次に、メッセージフィールドをクリックし、指定した相手に送りたいメッセージを入力する。ログイン名とメッセージに間違いがなければ、[呼び出し]ボタンをクリックしてメッセージを送信しよう。

ネットワーク設定画面



■ゲームに参加する

誰かが主催するマルチプレイに参加したいなら、画面の右側にあるゲームマップから、現在行われているゲームのバナーを探そう(画面の右側にマップピクチャがない場合は、[マップ]ボタンをクリックして呼び出そう) 。 面白そうなバナーを選んでクリックすれば、ゲーム体験ウィンドウが開く。

現在Westwood Onlineでゲームに参加している場合は、マップの四分儀をどれか1つクリックすると、マップウィンドウが拡大されて、その部分のマップがクローズアップされる。メインマップに戻るには、[戻る]ボタンをクリックしよう。

現在参加しているゲームに、君のコンピュータ上にないゲームプレイマップがある場合は、ゲームサーバーが新しいマップを使って自動的にゲームを更新してくれる。

■ゲームを体験する

ゲーム体験ウィンドウには、ゲームの名前、使われているサーバーのPing値、マップ、プレイするゲームのタイプ、ゲームの定員数、ホストが指定した解像度のほか、そのゲームで禁止されているスペル、武器、防具などがリストされる。そのゲーム内容が気に入ったら、[参加]ボタンをクリックしてゲームに参戦しよう。ボタンをクリックすると、キャラクターの作成画面に移る。ゲームに参加せずにゲーム体験ウィンドウを閉じるには、このウィンドウの外側にマウスポインタを移動すればよい。

注意
ここで表示される「KOTR」は「ザ・キング」、「Elim」は「最後の一人」、「CTF」は「フラグ争奪戦」、「Flagball」は「フラグ・ボール」のゲームモードを意味する(2000年2月現在)。

■ゲームを主催する

新しいマルチプレイを企画したい場合は、[ホストゲーム]ボタンをクリックしよう。マウスポインタの下にバナーが現れるはずだ。マップ上の空きスロットをどれか1つクリックすると、バナーが埋め込まれ、キャラクターの選択画面が開く。

注意
サーバーによっては、参加のみ可能のものもある。

Westwood Onlineを介してNOXのゲームを主催する場合は、バナーを埋め込む前に、マップの四分儀のいずれかにズームインしなければならない。ズームアウトして戻るには、[戻る]をクリックする。マップのどのエリアを選んだかによって、チャットマップのスタートに影響する。

■サーバー専用モード（上級者向け。正式サポート対象外とさせていただきます）

最大のパフォーマンスを得るには、NOXのゲームサーバーをサーバー専用モード(サーバーマシンがゲームに動的に関与しないモード)で稼働させるといい。サーバー専用モードがオンの場合、サーバーマシンはゲームグラフィックの描画を担当しない代わりに、その処理能力を駆使して最大のネットワークパフォーマンスを実現する。サーバー専用モードの実行中はNOXをプレイできないので、このモードはゲームサーバーとなるコンピュータのセットアップ時にのみ使う。

サーバー専用モードでNOXを起動したいなら、コマンドラインオプション「-serveronly」を使ってプログラムを起動しなければならない。これを行うには、Windowsの[スタート]メニューをクリックし、[ファイル名を指定して実行]を選択する。[ファイル名を指定して実行]ダイアログボックスが現れたら、次の行を入力し、[OK]をクリックする。

C:¥pathname¥NOX -serveronly

「C:¥pathname」には、NOXがインストールされているドライブを表すアルファベットと、インストール先のディレクトリを指定する。

■ネットワーク画面のその他のボタン

マップ

ゲームサーバーのリストを表示することなくNOXのゲームマップを呼び出したいときは、[マップ]ボタンをクリックする。

リスト

マップを表示することなく、サーバー上で現在進行中の全ゲームをテキストリストで表示したいときは、[リスト]ボタンをクリックする。このウィンドウには、各ゲームの名前、定員数、ゲームタイプ、Ping値、ゲーム状態が表示される。例えば、[Ping]をクリックすると、ピングタイムで分類できる。

注意
ここでゲームタイプ名が「削除」というのは「最後の一人」、「CTF」とは「フラグ争奪戦」、「フラグ・ボー」とは「フラグ・ボール」を意味する。またゲーム状態で「開く」は、そのゲームが開催中という意味だ（2000年2月現在）。

フィルター
リストに表示したいマルチプレイの種類についてユーザー設定をする場合は、[フィルター]をクリックする。

すぐに使えるフィルターは3種類ある。どれをオンにする場合も、該当するチェックボックスをクリックする。オプションがオンになると、その横のライトが黄に変わる。オフの場合はライトが赤になる。なお、1度にオンにできるフィルター設定は1つだけに限られる。

フィルターなし
これを選択した場合は、サーバー上で現在進行中のゲームの名前がすべて表示される。

デフォルトフィルター
これを選択した場合は、現在満員のゲーム、プライベートゲーム、閉鎖中のゲームが表示対象から外される。

ユーザー確認
独自のカスタムフィルターを使いたい場合は、5つのユーザー定義基準を使って作成することができる。基準のオン/オフを切りかえるには、変更したいオプションの横にあるメタリックの円をクリックする。

右以上のPING値ゲーム
Pingとは、ユーザーのコンピュータから発信される信号にサーバーが応答するのにかかる時間を表す測定単位(ミリ秒)だ。Pingの数値が高ければ高いほど、応答時間が長くなり、ゲームプレイがぎこちなくなる。自分のコンピュータの速度に関係なく、マルチプレイは常にサーバーコンピュータの処理速度と接続速度の制約を受けることになる。このフィルタ基準を選択した場合は、プレイ時に気にならない範囲で最も高いPingレートを入力しよう。

クローズドゲーム
このオプションをクリックすると、現在満員のゲームがすべて除外される。

プライベートゲーム
このオプションをクリックすると、パスワードが必要なゲームが除外される。

デフォルトのマップオプションを使わないゲーム
ゲームホストが特定の武器や、アイテム、スペルなどを使用可能または使用禁止にしている場合がある。このようにデフォルトのマップから設定が変更してあるゲームに参加したくない場合は、このオプションをクリックしてそれらのゲームを除外しよう。

最大解像度が自分の最大値より低いゲーム
これを使うと、画面解像度を制限してしまうサーバーを除外することができる。

リストの更新
ゲームマップやゲームリストを直ちに更新するには、[リストの更新]ボタンをクリックする。また、このリストはプログラムによって1分おきに自動更新も行われる。

検索(Westwood Onlineにログインしている場合のみ)

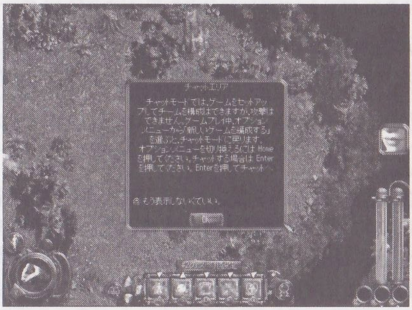
現在Westwood OnlineでNOXをプレイしている仲間を見つけるには、[検索]ボタンをクリックする。このボタンをクリックすると、探したい相手のWestwood Onlineのログイン名を尋ねるウィンドウが開く。検索を開始するには相手のニックネームを入力して[OK]をクリック、検索ウィンドウを閉じるには[キャンセル]をクリック。

検索機能で指定した相手が見つかった場合は、その仲間が現在プレイしているゲーム上にポインタが表示され、そのゲームに参加するオプションが表示される。[検索]機能で探している相手が見つからない場合は、"ユーザーが見つかりません"というメッセージが表示される。

戻る

前の画面に戻るには、[戻る]をクリックする。

ホストコントロールパネル



■チャットエリア - ちょっと寄り道

初めてゲームを主催すると、君はチャットエリアに送られる。ここでは誰とでも話ができ、使いたいスペルやスキルの下調べをして、来るべき戦闘に備えることができる。この部屋の中にいる誰かに向けてスペルを唱えたり、攻撃を仕掛けたりすることは不可能だが、ゲームプランをまとめ上げる前に、どんなゲームをプレイしたいかなどのアイデアをみんなから聞くことはできる。また、ここでチームの設定をすることも可能だ。

画面の右端にチャットピクチャーが表示されているなら、それは君が現在チャットエリアにいることを示している。

この部屋にいる全員に話しかけたいときは、[Enter]キーを押してチャットカーソルを呼び出し、入力を開始する。好きなようにメッセージを入力したら、もう1度[Enter]キーを押してメッセージをみんなに向けて送信しよう。君のキャラクターの頭上に吹き出しが現れ、そこにメッセージが表示される。

[Enter]を押してチャットカーソルを呼び出した後、[Alt]+[半角/全角]で日本語入力モードにして、日本語の入力もできる。ただし、他の国の人も参加していたら、英語を使うようにしよう。

■ホストコントロールパネルを起動する

初めてセッションを主催するときにチャットエリアを開くと、ホストコントロールパネルが表示される。このパネルのオン/オフを切りかえるには、[Home]キーを押す。ホストコントロールパネルは、マルチプレイが進行中の場合でも機能する。

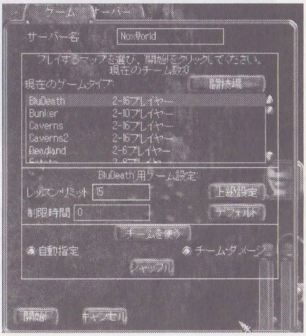
■ゲームオプションを設定する

マルチプレイの設定では、ゲーム名、ゲームのタイプ、NOXのゲームマップ上に現れる場所、そして様々な基本原則をサーバーが決定する。

ゲームパネル ……………… これからプレイするゲームの最も重要な局面をコントロールする。

サーバー名 ……………… NOXのゲームマップに表示される名前。この名前で君のゲームを他のプレイヤーに公表する。タイトルを入力するには、[サーバー名]フィールドをクリックしよう。

[現在のゲームタイプ]ボタン ……… ゲームタイプには数種類がある。プレイしたいタイプを選ぶには、[現在のゲームタイプ]ボタンをクリックする。すると、ポインタの横にポップアップメニューが開く。主催したいゲームのタイプをクリックしよう(注記: ゲームの進行中は、このボタンを使用できない)。



フラグ争奪戦

プレイヤーはフラグ(旗)を奪取しなければならないが、面倒なことに行く手には敵が待ちかまえている。敵のフラグを手に入れたら、自分のフラグの所へ持ち帰ろう。自分のフラグが無事に立っているときに、敵のフラグを持ちながら自分のフラグに触れると、ポイントが得られる。

闘技場

この無差別な死闘において死は何の支配力も持たない。誰彼かまわず殺しまくれ。心配は無用、すぐに復活してくる。対戦終了時に最も多く敵を倒したプレイヤーの勝ちだ!

最後の1人

生き残れるのはただ1人! ほかのプレイヤーがすべて死に、最後に残ったプレイヤー(チーム)が勝者だ!

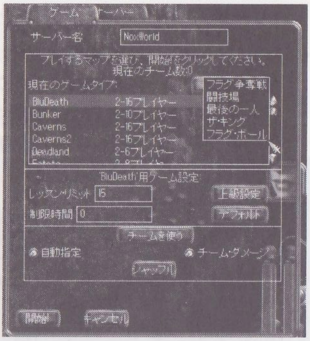
ザ・キング

王冠を見つけ出して死守しろ。自分かチームメイトの1人が王冠をかぶっている間は、敵を倒すことでしか得点をあげられない。最もポイントの高いプレイヤー/チームが勝ちとなる。

フラグ・ボール

各チームがそれぞれの旗を守るが、そのほかにゲーム内に1つのボールが存在する。ポイントを得るには、このボールを手に入れ、([攻撃]ボタンを使って)それを敵の旗に命中させせなければならない。得点が入ると、フィールドの中央にボールが戻され、ゲーム再開となる。ボールを持っているプレイヤーに強くぶつかれば、相手はボールを落とすかもしれない。ラウンド終了時に最もポイントの高いチームの勝ちとなる。

ゲームのタイプを選ぶと、選択ボタンにそのタイプが表示される。



マップリスト

現在のゲームタイプフィールドのすぐ下には、プレイするマップを選択できるリストが表示される。ゲームマップのリストはゲームタイプ別になっていることに注意しよう。選択可能なマップが多くてウィンドウに表示しきれない場合は、右側のスクロールバーを使ってマップをスクロールできる。面白そうなマップが見つかったら、その名前をクリックしよう。ゲームに選んだ闘スキル場の名前の上に、青色のハイライトが現れる。

レッスン・リミット

マルチプレイ用のNOXでは、「殺した」と言わず、「教訓(レッスン)を与えてやった」と言う。レッスンリミット入力行をクリックして、ゲームに勝つために必要な教訓(レッスン)の回数を入力しよう。選んだゲームの種類によって、この回数は変わる(例 フラグを獲得するゲームをホストするときは、"捕獲リミット"を選ばなければならない)。

制限時間

ゲームに制限時間を設けたい場合は、[制限時間]入力行をクリックして、ゲームが自動的に終了して勝者が決まるまでの経過時間を分単位で入力しよう。

[上級設定]ボタン

ゲームのルールをさらに修正したい場合は、[拡張]ボタンをクリックする。すると[ルール]ウィンドウが現れ、特定のスペルや武器、防具などの使用可能/禁止できるホストになることを選ぶことができる。これらのユーザー設定は、ルールファイルとしてセーブできる。

ルールウィンドウ --

ルールウィンドウの右側には、[ルールファイル]、[スペル]、[武器]、[防具]の4つのコントロールボタンが縦に並んでいる。

[ルールファイル]ボタン ---

ボタンルールファイルのセーブ、ロード、削除を行うには、[ルールファイル]ボタンをクリックする。スペル、武器、防具のそれぞれでゲームに含めるものと除外するものを選んだら、それをルールファイルとしてセーブし、今後のゲームでロードすることができる。ファイルウィンドウのファイル名入力行をクリックし、セーブするルールファイルの名前を入力しよう。ルールファイルをセーブするには、[名前を付けてセーブ]をクリック。ルールファイルをロードするには、リストからファイルを選んで[ロード(LOAD)]ボタンをクリック、削除するには同じ要領で[削除]ボタンをクリックだ。

[スペル]、[武器]、[防具]ボタン --

主催したいゲームで、様々なスペル、武器、防具を使用可能/使用禁止にする画面を選ぶには、これらのボタンを使う。特定のアイテムのオン/オフを切りかえるには、そのアイテムのボタンをクリックする。選択アイテムをスクロールするには矢印を使う。

・現在のカテゴリー内のアイテムをすべてオフにしたいときは、[すべて無効]ボタンをクリックする。

・現在のカテゴリー内のアイテムをすべてオンにしたいときは、[すべて有効]ボタンをクリックする。

デフォルト

現在選択しているマップのデフォルトオプションを元に戻したいときは、[デフォルト]ボタンをクリックする。

チームの使用

ゲームに参加するプレイヤーにチームを組ませたいときは、[チームの使用]オプションを使う。このオプションがオフの場合、プレイヤーはチームを組まずにゲームに参加することができる。

自動設定

このオプションをクリックすると、プレイヤーが自動的に適当なチームに割り振られる。このオプションがオフの場合は、プレイヤーがどのチームに参加するかを選ばなければならない。このオプションは、[チームを使う]オプションがオンの場合にのみ選択できる。

チームダメージ

チームメイトどうしでもダメージを与えられるようにしたい場合は、[チームダメージ]を選ぼう。仲間の攻撃から免れられるようにしたい場合は、このオプションをオフにする。

シャッフル

現在ゲームに参加しているすべてのプレイヤーを、もう1度適当なチームに割り振る。

■[サーバー]タブ

[一般]、[アクセス]、[チーム]の各オプション設定にアクセスしたいときは、[サーバー]タブをクリックする。

[一般]タブ

５つのオプションにそれぞれ対応するボタンをクリックすれば、オン/オフを切りかえることができる。

プレイヤー自動復活を行う

通常、死んでしまうとクリックして"復活"するまで自由に待つことができる。しかし、このオプションをオンにすると、プレイヤーは死んだ後ゲーム内で直ちに復活するようになる。

今日のメッセージを表示

このオプションをオンにすると、最初にマルチプレイに入るときに、その日のメッセージが各クライアントに送信される。ゲームディレクトリにあるMOTD.TXTテキストファイルを修正すれば、その日のメッセージテキストをカスタマイズすることができる。

MAPCYCLE.TXTファイルを使ってマップをサイクル

MAPCYCLE.TXTにリストされている現在のゲームタイプのマップ群を自動的に循環させたい場合は、このオプションを選ぼう。MAPCYCLE.TXTファイルを修正すれば、ゲームのマップの循環順序を指定することができる。

武器とアーマーの自動再生

拾った後すぐに武器や防具は復活する。

キャンパーアラームを使う

プレイヤーがしばらく動かないでいると、アラームが鳴る。

[拡張]ボタン(WOLのみ)

ゲームをさらにカスタマイズするには、[拡張]ボタンをクリックする。これらのオプションを使えば、ゲームに接続している各クライアントに送信するデータ量を調整することができる。

死んだプレイヤーを骸骨で残す

プレイヤーが死んだ後に骸骨を残すか、それとも直ちに消滅するかを切りかえることができる。ボタンをクリックしてこのオプションをオフにすれば、サーバーからクライアントに送信されるデータ量が減る。

すべてのプレイヤーがかけたスペルのジェスチャーを同報通信する

１人のプレイヤーがかけたスペルをそれ以外のプレイヤーに伝えるか否かの切りかえは、このボタンをクリックすることで行う。このオプションをオフにすれば、サーバーからクライアントに送信されるデータ量が減る。

レーテンシーの補正

ゲームをより公平にするために、サーバーは一定のシミュレートレーテンシー(待ち時間)を守るかどうかを選ぶことができる。レーテンシーの補正をカスタマイズするときには、次の４つの選択肢がある。

なし …………………… サーバーは余分な待ち時間に従わない。

最小 …………………… サーバーは、接続しているすべてのクライアントの中で最小の待ち時間に従う。

平均 …………………… サーバーは、接続しているすべてのクライアントの中で平均の待ち時間に従う。

ユーザー(ミリ秒) …… サーバーは、ユーザー指定の待ち時間(ミリ秒単位)に従う。

音響効果域

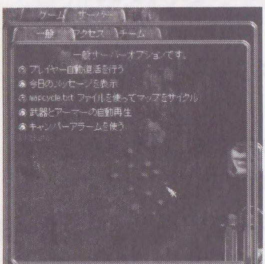
このスライダーバーを使って、サウンド効果をクライアントに送る方法をコントロールできる。たとえば、スライダーを１０％に設定するということは、ボリュームが１０％以下なのでオーディオイベントはクライアントに送られない。この数値をかなり高く設定すると、送信されるサウンドが少なくなるので、結果的に送信されるデータ量が減る。このオプションは、インターネットゲームを主催する場合にしか選択できない。

[実行]ボタン

変更内容を確定し、一般的なサーバーオプションウィンドウに戻るには、このボタンをクリックする。

送ったデータのレートに調整

このスライダーバーを使うことにより、ゲームサーバーはクライアントへのデータ送信速度を指定することができる。高速にすればするほど、多量のデータをサーバーが送り続けることになる。低速でデータを送信すると、送信されるデータ量は少なくなる(モデムには良い)が、クライアントシステム上でのグラフィックの更新があまりスムーズでなくなる。このオプションは、インターネットゲームを主催する場合にしか選択できない。



自分のコネクションタイプ

このボタンを選択するとポップアップウィンドウが表示され、利用するインターネット接続のタイプを選択することができる。タイプを選択すると、NOXがその接続タイプに従ってデフォルトのデータ転送速度を自動的に設定する。このオプションは、インターネットゲームを主催する場合にしか選択できない。

[アクセス]タブ

[アクセス]タブでは、ゲームに参加できるプレイヤーを規定することができる。

プレイヤーの最大数

1度にゲームに参加できるプレイヤーの最大数を決定するオプション。プレイヤーの最大数は、32人。

不許可

ゲームへの参加を禁止したいクラスの名前をクリックすると、禁止されたクラスが青色でハイライト表示される。リスト内でクラスをもう1度クリックすれば、再び許可することができる。

最小Ping値

このゲームのPingの最小値を設定するには、このオプションの左側にあるボタンをクリックする。次に、右側のテキスト入力フィールドをクリックし、他のプレイヤーのゲーム参加を許可する前に、設定してもらいたいPingの最小時間(ミリ秒単位)を入力する。

最大Ping値

このゲームのPingの最大値を設定するには、このオプションの左側にあるボタンをクリックする。次に、右側のテキスト入力フィールドをクリックし、他のプレイヤーのゲーム参加を許可する前に、設定してもらいたいPingの最大時間(ミリ秒単位)を入力しよう。

クライアントの最高解像度を制限する

他のプレイヤーの最大解像度を、自分が使っている設定値までに制限するには、このオプションをクリックする。

プライベートゲーム パスワード

有効なパスワードを持つプレイヤーだけにゲームを開放したい場合は、このオプションをクリックする。次に、右側のパスワード入力フィールドをクリックし、ゲームに参加するプレイヤー全員が知っておかなければならないパスワードを入力しよう。

SYSOPのパスワード

ゲーム条件を修正するために他のプレイヤーが使用できるパスワードを入力する。

クローズドゲーム

許可リストに載っていないプレイヤーを除外したい場合は、このオプションを使おう。

許可事項リスト

このボタンをオンにすると、ゲームに参加できるユーザー全員の名前がリストに表示される。

禁止事項リスト

[禁止]ボタンをオンにすると、ゲームに参加できないユーザー全員の名前がリストに表示される。

名前入力フィールド

キーボードを使って、今後のゲームへの参加を許可または禁止したいプレイヤーの名前を入力しよう。

追加
名前入力フィールドに入力した名前を[許可]または[禁止]ユーザーリストに追加するには、[追加]ボタンをクリックする。

削除
[許可]または[禁止]ユーザーリストからプレイヤー名を削除するには、リスト内のプレイヤー名をハイライト表示し、[削除]ボタンをする。

現在のユーザー
君が主催するゲームで現在プレイしているプレイヤー全員が現在のユーザー画面にリストされる。

追放
現在のユーザーリスト内の名前をクリックし、[追放]ボタンをクリックすれば、君が主催するゲームからそのプレイヤーを一時的に追放できる。

禁止
現在のユーザーリスト内の名前をクリックし、[禁止]ボタンをクリックすれば、君が主催するゲームに特定のプレイヤーが再参加するのを禁止できる。禁止リストから名前を削除してやるまで、そのプレイヤーは君のゲームに参加することができない。

[チーム]タブ

マルチプレイ用のNOXでは、プレイヤーは個人戦かチーム戦を楽しむことができる。プレイヤーをチームに割り振ったり、チームリストを管理したりするには、[チーム]タブを使う。

プレイヤー
プレイヤーリストには、ゲームに現在参加しているすべてのチーム名が表示される。

チーム
チームリストには、現在選択可能なすべてのチーム名が表示される。

アサイン
プレイヤーをチームに割り振る場合は、プレイヤー名と、割り振りたいチーム名をクリックし、[割り振り]ボタンをクリックする。

参加
チームに参加したいときは、自分が参加したいチーム名をクリックし、[参加]ボタンをクリックする。

名の変更
チーム名を変更したいときは、変更したいチーム名をクリックし、チームリストの下のテキスト入力行に新しい名前を入力する。好きな名前を入力したら、[名前変更]ボタンをクリックする。

■[開始]ボタン

プレイしたいゲームをすべて設定したら、[開始]ボタンをクリックしてNOXのマルチプレイを始めよう。

■[キャンセル]ボタン

現在のゲームまたは次のゲームに対する変更を取りやめたい場合は、[キャンセル]ボタンをクリックすれば、変更内容が保存されずにホストコントロールパネルが終了する。

クライアントコントロールパネル

ゲームサーバーに接続するときには、クライアントコントロールパネルというインターフェイスを使って、現在のゲーム設定をチェックできる。マルチプレイ中は、Homeキーを押すことで、このパネルの表示/非表示をいつでも切りかえることができる。クライアントコントロールパネルには次の2つのセクションがあり、どちらもパネル上部のタブに表示されている。

■[ゲーム]タブ

クライアントコントロールパネルの[ゲーム設定]セクションのインターフェイスは、ホストコントロールパネルとまったく同じ内容だが、クライアントはホストが選択したゲーム設定を見ることしかできない。ホストにオプションを変更してもらいたい場合は、ホストにチャットメッセージを送ろう。

■[チーム]タブ

[チーム]セクションも、ホストコントロールパネルのチーム設定インターフェイスと内容は同じ。クライアントはこのメニューから、所属チームの変更をすることができる。サーバーが[チームの自動割り振り]をオンに設定している場合、プレイヤーは必ずどこかのチームに割り振られるが、好きなチームに乗り換えることは可能だ。

ゲームウィンドウ

ゲームウィンドウのグラフィカルインターフェイス要素については、このマニュアルの冒頭ですでにいくつか説明している。ここでは、それ以外のインターフェイスと、ゲームウィンドウのその他の部分について説明する。

基本的なゲームウィンドウの特徴

北

ゲームに登場する人物が、何らかの場所の方向を教えてくれることがある。常にゲーム画面の左上隅が北になることを覚えておこう。

TrueSight™の視線表示

ジャックが動くと、画面が上下左右にスクロールして新しい景色が現れる。ジャックの視界から通常見えないはずのエリアは、ジャックが必然的に見える位置に行くまで「暗闇」に隠される。たとえば、ジャックが家の外にいるときには、家に入るかドアや窓からのぞくまで中の様子は見えない。同様に、曲がり角や木の生い茂っている場所の付近も見えない。要するに、ジャックにそれが見えなければ、君も見ることができないというわけだ。

オートマップ

Tabキーを押すと、ゲームウィンドウの上にマップが表示される。このマップには君がすでに探検したエリアが表示され、すでに見た場所が示される場合もある(オートマップのしくみを見るには、探検中に少しの間開いておくといい)。マップをオフにするには、もう1度Tabキーを押す。(数字キーパッドではなく)メインキーボードの1キーと2キーを使えば、ズームイン/ズームアウトも可能だ。

武器ダイヤル



画面の左下隅には武器ダイヤルがある。この表示を見れば、ジャックの現在の武装状況が一目で分かるようになっている。また、ここからはジャックの所持品ウインドウに簡単にアクセスできる。

武器ダイヤルは、ジャックが現在どの武器を装備しているかを示す。武器ダイヤルの左下隅にある文字は、第2の武器に切りかえるときに押すキーを表している。デフォルトでは[V]キーを使う。

スタミナ

攻撃をすると、武器ダイヤル上に赤い光が走る。これは、その武器を使うのに必要なスタミナを視覚的に表している。スタミナメーターが消えない限り、その武器を再び使うことはできない。剣のように非常に軽い武器はスタミナをほとんど使わないので、続けざまに何度も振り回すことができる。ハンマーなどの重い武器は、もう１度振り下ろす前に少し間をおかなければならない。

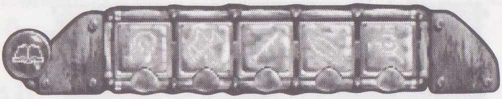
武器の充填

現在装備している武器が、矢やマジックボルトなど何らかの形で充填数を消費するものである場合は、「残弾」数が充填数インジケーター(武器ダイヤルの右上にある黒い円)に表示される。充填数インジケーターだけでなく、グラフ(紫色の曲線バー)も残量を表している。

[所持品一覧]ボタン

武装ダイヤルのすぐ上には、ジャックのシルエットが描かれた青のボタンがある。このボタンをクリックするか、[I]キーまたは[Q]キーを押すと、所持品ウィンドウが開く。

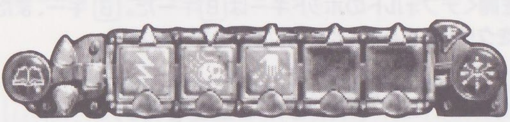
スキルセット（ウォリアーのみ）



ウォリアーのジャックが1つ上の経験レベルに到達したら、そのたびにスキルセットバーに目を向けよう。新しいスキルが表示されるかもしれない。スキルを得たら、すぐにそれを使う練習をしよう。NOXの最終章では、これらのスキルを使いこなせるか否かが成否を分かつことになる。

ウォリアーのスキルについては、様々な使い方を探してみよう。思った以上に多くの使い道があるかもしれない。スキルシンボルを好きなように変えることができる。

スペルセット（ウィザードとコンジュラーのみ）





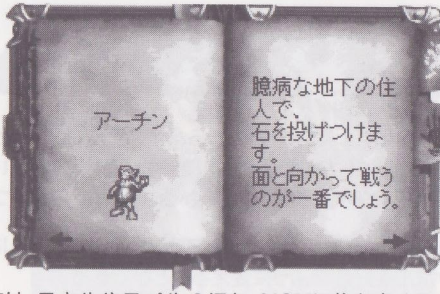
このマニュアルの前半ですでに説明したが、スペルバーの特徴はほかにもまだいくつかある。

すでに知ってのとおり、スペルセットバーへのスペルの追加は、ソロプレイでスペルを習得すると自動的に追加されるか、または知識の書を開き、使いたいスペルについて説明されたページをめくり、ジャックのスペルセットのスロットにスペルアイコンをドラッグすることで行う（自動的に追加されるのは、空いているスロットがあるときのみ）。スペルインデックスの名前からドラッグもできる。

スペルセットは5種類あり、マウスを1回か2回クリックして準備することができる。なお、始めはスペルセット1が表示される。ほかのセットをスクロールするには、スペルセットバーの左側にある上下の矢印形の宝石をクリックする。デフォルトで、E キーは次のスペルを表示し、W キーは前のスペルを表示する。また R キーをスペルセット番号に対応する回数だけ押せば、そのスペルセットが表示される。例えば、R キーを素早く2回押すと2番目のスペルセットが表示される。

1度にすべてのセットを見るには、スペルバーの左側にある小さな四角形の宝石をクリックする。見終わったら、この宝石をもう1度クリックする。すると、もとのスペルバー1つに戻る。

知識の書



ジャックの知識の書には、スキルやスペルのほか、NOXに住む多くのクリーチャーについての観察記など、彼が学んだあらゆる知識が蓄積される。（スペル/スキルセットバーと矢印形の宝石のすぐ左にある）開いた本のマークの付いた丸いボタンをクリックすれば、いつでも知識の書が開く。なお、知識の書を開くデフォルトのホットキーはBキーだ。B キー、またはEscキーを押すか、右マウスボタンをクリックすると、本を閉じることができる。

タブ

知識の書を開くと、本の右側に2つのテーマタブが見えるだろう。この一方には手のシンボルが、もう一方にはクリーチャーのシンボルが付いている。ウィザードとコンジュラーの場合、手のシンボルの付いたタブにはスペルについて説明が表示される。ウォリアーの場合は、スキルについて説明するページが開く。一方、どのクラスでも、クリーチャーのシンボルが付いたタブにはクリーチャーのセクションが表示される。コンジュラーの場合は、ジャックがチャームできるクリーチャーや召喚できるクリーチャーがここにリストされるので、特にこのセクションが役に立つだろう。クリーチャーに関する巻物があるウィザード、ウォリアーは、このクリーチャーに与えるダメージを自動的に増やすことができる。

インデックス

タブページには、すべてのスペル、スキル、クリーチャーが五十音順にインデックス付けされ、ジャックが現在知っている情報をすべて表示する。インデックスが2ページを越える場合は、さらにページがあることを示す矢印がページ最下部に現れる。インデックスにある別のページを開くには、いずれかの矢印をクリックする。特定のスペル、スキル、クリーチャーに関する詳しい説明ページを開くには、インデックスの特定の名前をクリックしよう。

詳細情報

スペル、クリーチャーについてそれぞれ詳細説明が知識の書にある。スペルでは、スペルやスキルの効果についての説明のほか、魔力コスト、スペルの効果があるターゲット、ジャックの現在のパワーの詳細説明もある。以下の説明のとおり、ジャックの知識の書にある特定のスペルでは、同じスペルブックを何回か読む（最大3回）と"パワー"価値はもっと高くなるだろう。ウォリアーのスキル（スペル

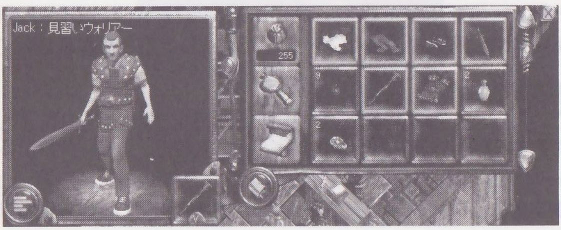
はない）のリストもある。
クリーチャーに関する巻物には、クリーチャーの反応や弱点についての説明がある。知識の書にクリーチャーに関する巻物を持っていると、これらのクリーチャーと戦うときに、ジャックにダメージボーナスが与えられる。

スペル、スキル、クリーチャーの巻物について

ウィザードとコンジュラーがスペルブックを手に入れるか、他のキャラクターからスペルを教えてもらうと、そのスペルが知識の書に加えられる。ただし、ウォリアーにスキルが与えられるのは、一定の経験レベルに達している場合だけだ。クリーチャーの巻物は、ウォリアー、コンジュラー、ウィザードのどれでも手に入れることができる。

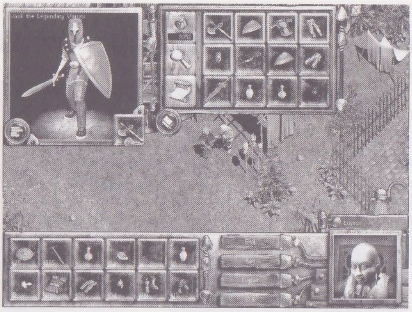
クリーチャーに関する巻物は、ウォリアー、コンジュラー、ウィザードが手に入れることができる。コンジュラーの場合はクリーチャーを召喚できるので、クリーチャーのアイコンをスペルバーの空きスロットにドラッグすることができる。**なお、チャーム/召喚のスペルと、クリーチャーに対応する巻物を手に入れるまでは、コンジュラーでもクリーチャーをチャームしたり召喚したりすることはできない。**

所持品ウィンドウ



所持品ウィンドウでは、ジャックが持っているアイテムを管理できるだけでなく、彼の現状を物質的にも経済的にも評価することができる。所持品ウィンドウにアクセスすると、画面最上部からこのウィンドウが降りてくる。（武器ダイヤルの左上にある）[所持品一覧]ボタンをクリックすれば、ウィンドウの開閉をいつでも切りかえることができる。また、（所持品ウインドウの右上隅にある）Xの文字の付いた小さな宝石をクリックしてウィンドウを閉じる。

ジャックが拾ったり、買ったり、貰ったりしたアイテムは、いずれかのスロットに表示される。また、同一のアイテムが自動的にグループにまとめられる場合もある(たとえば、リンゴはひとまとめで表示される)。スロットに同一アイテムのグループが入っている場合は、そのスロットの左上隅にアイテム数が表示される。



所持品ウィンドウのツールチップ（ヒント）

所持品アイテムの名前を調べるには、アイテム上にマウスポインタを移動して、少し待ってみよう。すると、そのアイテムの名前がツールチップの形式でマウスポインタの近くに現れるはずだ。

スロットの色

所持品アイテムによって決まるスロットの色が特別な情報を伝えている場合もある。たとえば、枠線が金色のスロットは、現在装備しているアイテムを示す。枠線が青のスロットは、ジャックの第2武器スロットに装備されたアイテムを示す。また、アイテムの背景色が黄色の場合は、少し壊れているという警告を表し、これが赤の場合は、アイテムが壊れる寸前だということを意味している。なお、タダではないものの、商人に頼めばアイテムをほぼ完全な状態に修理してもらえる。

壊れた所持品アイテム

武器や防具を壊れるまで使うと、ジャックの所持品からだけでなく、ジャックのポートレートとゲーム内のキャラクターからもそのアイテムは消え去る。この場合は、そのアイテムが消えたことを知らせる警告(または似たようなメッセージ)が出される。こうなってしまったら、修理することも取り戻すこともできない。

ジャックの装備 - 詳細情報

ジャックが持つアイテムのほとんどは、装備可能か使用可能なアイテムだ。装備可能なアイテムには、ジャックが武器として身につける、あるいは振り回すことができるアイテム(剣、杖、装具など)がすべて含まれる。使用可能なアイテムには、使用時にジャックまたは周囲に影響を与えるアイテム(鍵や食料など)が含まれる。

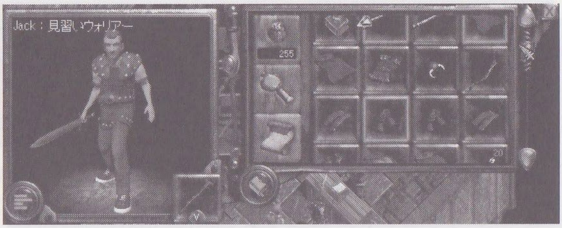
ジャックに武器や装具などを装備させたいときは、必要なアイテムをクリックする（または、そのアイテムをジャックのポートレートにドラッグする）。第2の武器を持たせたいなら、（ジャックのポートレートの右下隅にある）第2武器スロットにアイテムをドラッグしよう。

■自動装備

武器や装具を1つも持っていないときに、それらのアイテムを手に入れると、時としてジャックは自動的にそのアイテムを装備する。

ジャックの所持品をスクロールする

ジャックの所持品をスクロールしたいときは、所持品スロットの右端にあるスクロールバーをドラッグすること。また、上向きまたは下向きの宝石をクリックして、1度に1行ずつ所持品をスクロールすることも可能だ。



特性



ポートレートの左下隅には、棒グラフが描かれた丸いボタンがある。このボタンをクリックすると、ジャックのポートレートとステータスの表示を切りかえることができる(ジャックのステータスを見ているときには、このボタンがジャックのシルエットに変わる)。

■ステータスウィンドウ

ステータスウィンドウには、ジャックに付けた名前のほか、彼のレベル、クラス、経験ポイント、次のレベルに到達するのに必要な経験ポイントの量も表示される。

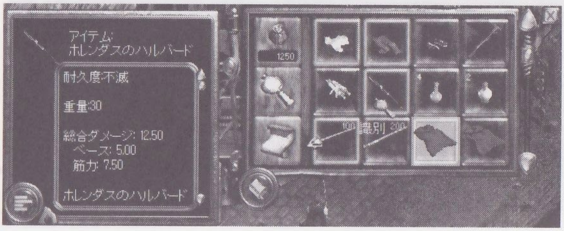
4つの棒グラフは、ジャックの現在の体力、マナ(使える場合)、筋力、速度のレベルを表している。各棒グラフの右側には、各カテゴリーの現行レベルを表す数値と、獲得可能な最大値が表示される。

グラフの下のアーマー値フィールドは、ジャックの防御力を示している。この数値が高ければ高いほど、戦闘時に身を守る能力が高いことになる。各種の防具アイテムを装備すると、ジャックの全体的な防御力にその防具の値が加算される。

ステータスウィンドウの最後の部分には、ジャックの装備の総重量と、装備可能な最大重量が示される。装備重量が最大重量を超えると、ジャックは動けなくなる。その場合は、所持品からいくつかを捨てなければならない。(10ページの「重すぎて動けないときには」を読もう)

ゴールド

所持品スロットのすぐ左側には、ゴールドインジケーター(金のバッグのシンボル)がある。ジャックが現在持っているゴールドは、ここに数値で表示される。ゴールドには重さがないので、見つけたら全部拾っておこう!



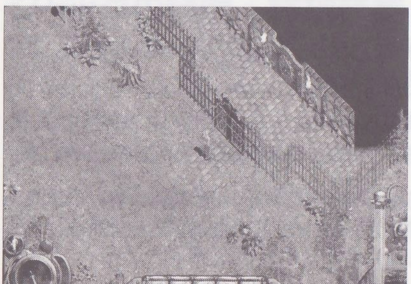
所持品を識別する

ゴールドインジケーターの下には、[識別]ボタンがある。所持品の各アイテムには詳細説明があり、そのアイテムにアーマー値や武器値などがある場合は現状も調べることができる。また、ジャックの耐久力を増やしたり、特別な能力を授けたりする魔法アイテムもあるが、この情報も[識別]ボタンで調べることができる。

所持品スロット内のアイテムを調べる場合は、[識別]ボタンをクリックして(ポインタが虫めがねの形に変わる)、所持品スロットのアイテムをクリックするか、またはショップの所持品のアイテムをクリックする。すると、虫めがねの下にあるアイテムの名前、重量、説明が書かれたテキストがポートレートウィンドウに表示される。

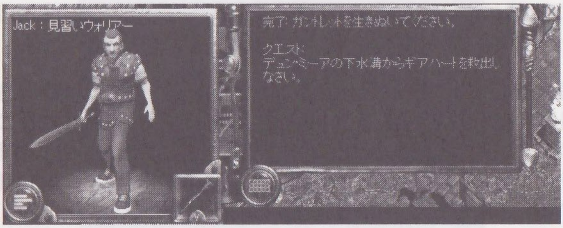
キャンセルしたいなら、[識別]ボタンをもう一度クリックするか、または[Esc]キーを押す。

オートマップ



識別ボタンの下には、[オートマップ]ボタンがある。方角を知りたい場合や、まだ探検していないエリアがないか調べたい場合には、このマップをオンにしよう。[オートマップ]ボタンをクリックするか、[Tab]キーを押せば、マップのオン/オフをいつでも切りかえることができる。また、[1]キーを押せばマップがズームアップし、[2]キーを押せばズームアウトする(これらはデフォルトのホットキーで、キーパッドのキーではないので注意!)。

日記



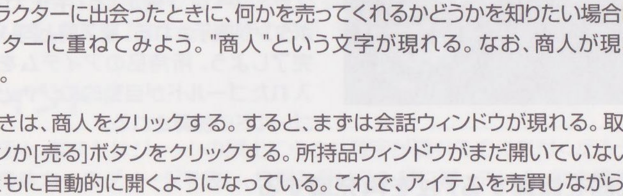
所持品ウィンドウの最下部中央にある日記のマークが描かれた丸いボタンは、ジャックの所持品スロットを[日記]に切りかえるボタンだ。日記が表示されている間は、このボタンが所持品ボタン(格子のマーク)に変わる。
ジャックが新たなクエストを授かると、そのクエストの項目が日記に加えられる。
このマニュアルの冒頭でも説明したが、日記の項目テキストが赤の場合は、ジャックがそのクエストをまだ解決していないことを示し、グレーの場合は目標を達成したことを意味する。

NOXでの買い物

探検中はすばらしいアイテムが数多く見つかるだろうが、ときには、商人や店から必要なアイテムを買って補充しなければならない場合もある。

何らかのキャラクターに出会ったときに、何かを売ってくれるかどうかを知りたい場合は、ポインタをそのキャラクターに重ねてみよう。"商人"という文字が現れる。なお、商人が現れるのはソロプレイだけだ。

取引したいときは、商人をクリックする。すると、まずは会話ウィンドウが現れる。取引を始めるなら[購入]ボタンか[売る]ボタンをクリックする。所持品ウィンドウがまだ開いていない場合は、取引ウィンドウとともに自動的に開くようになっている。これで、アイテムを売買しながら所持品を簡単に調べることができる。



取引ウィンドウの右端には、商人の名前とポートレートが表示される。

取引ウィンドウの中央近くには、[購入]、[売る]、[修理]、[店を出る]の各ボタンがある。商人とのやり取りのタイプの変更には、これらのボタンを使う。

ゲーム画面に戻るには、[店を出る]ボタンをクリックする。これで取引ウィンドウと所持品ウィンドウが閉じる。

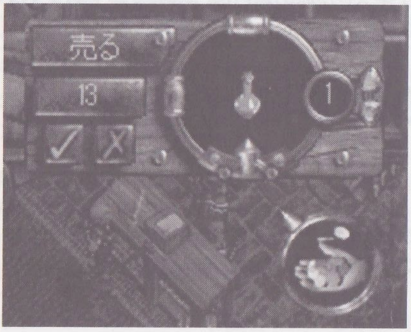
■買う

商人から何かを買おうとすると、取引ウィンドウの左端にその商人が持っている品物が並べられ、ポインタが「コインを落とす手」のアニメーションに変わる。商人の在庫品にあるアイテムの値段は、アイテムスロットの隅に表示される。買いたいアイテムをクリックしよう。

そのアイテムを買えるだけのゴールドを持っている場合は、アイテムの購入量を変更できる確認ウィンドウと、取引のキャンセルか確定かを決めるボタンが現れる。このウィンドウでの購入量の変更には、ウィンドウの右端にあるスライダーか矢印を使う。購入をキャンセルするならXマークのついた宝石をクリック、購入を確定するなら「チェックマーク」をクリックしよう。買ったアイテムは、所持品に加えられる。

ジャックの手持ちのゴールドよりも高いアイテムをクリックすると、それを買うにはあとどれだけのゴールドが必要かを知らせるウィンドウが現れる。

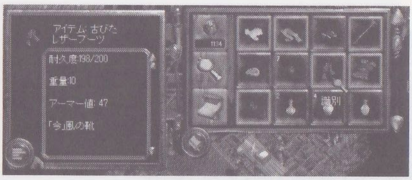
■売る



取引ウィンドウの[売る]ボタンをクリックすると、ポインタが「コインをつかむ手」のアニメーションに変わる。また、画面の左半分にあるウィンドウには、アイテムを売るにはジャックの所持品からどれか１つをクリックせよとの指示も表示される。

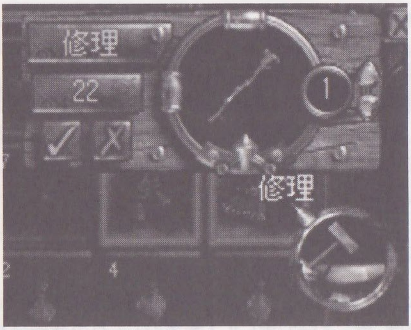
アイテムを買うときと同じように確認のウィンドウが現れ、商人が払ってくれる代金のほか、数量のスライダーや、「確定」と「キャンセル」を行う各ボタンが表示される。購入時と同じ要領で取引を完了しよう。所持品のアイテムを売ると、手に入れたゴールドが自動的にジャックの手持ちのゴールドに加算される。

■防具や武器を修理する/杖を再充填する



ソードや防具、杖などは消耗品だ。敵を倒すのに手こずったときは、とりわけ激しく消耗する。幸いなことに、商人は消耗したアイテムの修理や、魔法の杖の再充填も引き受けてくれる。

アイテムの修理が必要かどうかの判断には、所持品ウィンドウの[識別]ボタンを使う。これによって武器の特性や防具の値段を調べることができるが、耐久度の値には特に注意しよう。ここに表示される最初の値が2番目の値よりも極端に低い場合は、すぐに修理した方がよい。ダメージのひどいアイテムには、所持品スロット内で黄色の陰影が付く。ダメージがさらに深刻になると、この陰影が赤になる。



ダメージを受けたアイテムを修理したいなら、商人のダイアログウィンドウの横にある[修理]オプションをクリックしよう。すると、ポインタが修理ポインタに変わり、所持品ウィンドウが自動的に表示される。ダメージを受けた所持品アイテムをクリックすると、修理代を知らせる確認のウィンドウが現れる。作業を確認しよう。アイテムが新品同様になるだろう。

ゲーム画面のその他のポイント

ホットスポット

ポインタをゲーム画面のあちこちに動かすと、いくつかのアイテムのまわりに円が現れるだろう。この円は、そのアイテムと何らかのやり取りができることを意味している。そのアイテムに近づいてクリックしてみよう。危険なアイテムには赤の円が、それ以外のアイテムには白か青の円が現れる。

ヒットポイント

敵と戦っていると、敵またはジャックの頭上に小さな数字が現れるのに気付くだろう。これはそのキャラクターの体力へのダメージを表し、打撃を受けるたびに減っていく。敵の損失ポイントは黄色、ジャックは赤で表示される。

ゲームメッセージ

何らかのマークをクリックしたりクエストを獲得するなど、ゲームメッセージが出るようなアクションを実行すると、画面の中央近くにテキストが表示される。このテキストは少しすると消える。

吹き出し

出会う人がすべて意味のあることを言ってくれるとは限らないが、キャラクターの頭上から出る吹き出しの中にしか現れないヒントもある。

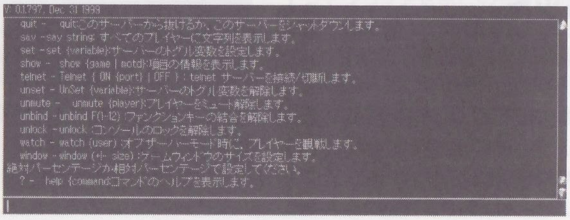
手持ちのポーション

ゲーム内でポーションを手に入れると、画面の右下隅にある体力アイテムスロットに入れられ、数字も増える。この数字は、手持ちの各ポーションの数を表している。ウォリアーの場合は、右側のスロットにリンゴ、ステーキ、または体力回復ポーションが入れられ、いつでも使うことができる。左側のスロットには、毒に侵されたときに飲む毒消しポーションが入る。コンジュラーとウィザードの場合は、2つのスロットの右側にもう1つクイックポーションスロットがあり、ここにはマナ回復ポーションが入る。手持ちのポーションについては、それぞれのホットキーがスロットの最上部に、数量インジケーターが最下部に表示される。

ジャックのレベルが高くなればなるほど、フルパワーにするためには多くの体力/マナ回復ポーションが必要になる。最初の頃は、ポーションボトル1本でジャックの体力は最大まで回復するが、レベル4～5になると3～4本のポーションを飲まなければならない。これは、経験レベルが高くなるにつれて最大値が増えるためだ。

ジャックの所持品にあるマナ回復ポーションは、キーボードの[C]キーを押すと飲むことができる。同様に、体力回復ポーションなら[X]キー、毒消しポーションなら[Z]キーを押す。

コンソール



NOXをもっと極めたいパワーユーザーのための、知る人ぞ知るコンソールがある。このコンソールを使えば、様々なオプションを変更することができる。コンソールに用意されているオプションをすべて調べたい人は、[F1]キー（デフォルトホットキー）を使ってコンソールを開閉してみよう。

コンソールでは、ユーザー入力のラインコマンドを使う。使用可能な全コマンドのリストを表示するには、"help"と入力して[Enter]キーを押す。

一般に、ほとんどのユーザーはコンソールを無理に使う必要などないし、コンピュータの経験がよほどない限り、コンソールのことは気にしない方がよい。NOXをプレイするにも、またゲームに勝つにも、コンソールは特に必要ではない。

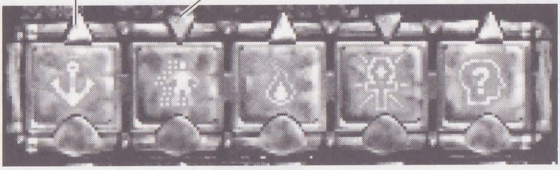
注意: 利用したコンソールはテクニカルサポートではサポートしていない機能ですのでご注意ください。この機能を利用した後で何か問題が発生した場合、テクニカルサポートでは対応できません。本ソフトに関して何か問題が発生した場合は、NOXをアンインストールしてから再インストールすることをお勧めします。

クイックリファレンスセクション

君も知ってのとおり、ジャックはこのNOXの人間ではないのだ。「マナのオベリスク」、「チャクラム」、「マジックミサイル」、「幻影術」といった言葉は、現地の人間なら当たり前のように知っているかもしれない。だが、彼にとってNOXの世界は学ぶべきことだらけだ。とはいえ、君の助けがあれば、ジャックも「インヴァージョン」を手に入れたらどうするかくらいはわかるだろう。

デフォルトで、このスペルは他のキャラクターに使うように設定されている。

デフォルトで、このスペルは自分のキャラクターに使うように設定されている。



ウィザードスペル



[アンカー]:
ターゲットがテレポートを使うのを防ぐ



[ブリンク]:
適当な場所にテレポートする



[バーン]:
ポインタの位置に火をつける



[チャネル・ライフ]:
体力を消費して、ターゲットの魔力を増やす



[コンフューズ]:
少しの間、ターゲットの方向感覚が失われる



[カウンタースペル]:
近くに飛んでくるスペルを無効にする



[デス・レイ]:
ポインタで狙いを定め、大きなダメージを与える



[視界トラップ起動]:
あなたが確認できる仕掛けた罠を作動させる



[ディスペル・アンデッド]:
付近のアンデッドモンスターにダメージを与える



[ドレイン・マナ]:
近くにあるマナの源(マナクリスタル)からマナを補充する



[アースクエイク]:
近くの地上にあるすべてのオブジェクトにダメージを与える



[エナジーボルト]:
一番近くにいるターゲットにダメージを与える*



[フィアー]:
敵が逃げる。ただしアンデットには効かない



[ファイアーボール]:
火の玉を放ち、爆風でファイヤーダメージを与える



[フォースフィールド]:
ダメージを半分吸収する。一度の攻撃では死なない



[ファンブル]:
ターゲットが盾など使っている武器を落とす



[ヘイスト]:
ターゲットのスピードが短時間速くなる



[インヴァージョン]:
あなた目掛けて飛んでくる呪文が、かけた人へ戻る



[インヴィジビリティ]:
「インフラヴィジョン」を除いて、ターゲットが見えなくなる*



[インヴァルネラビリティ]:
攻撃を受けても、短時間はダメージを受けない



[レッサー・ヒール]:
ターゲットが体力を回復する（初期設定は自分）



[ライト]:
自分の体が光を発する



[ライトニング]:
近くにいるターゲットに連鎖してショックダメージを与える*



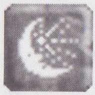
[ロック]:
一番近くにある戸、または門に、少しの間鍵をかける。鍵をかけた戸、または門は、あなた以外は開けることができない



[マーク・マーカ]:
後でテレポートする場所に印をつける（4箇所可能）



[マジック・ミサイル]:
ミサイルが近くにいる敵に向かって飛ぶ



[ムーン・グロウ]:
マウスポインタが光りを照らす



[オブリタレーション]:
近くにいるあらゆるものにダメージを与える



[対電気ショック防御]:
ショックダメージから守る



[対ファイアー防御]:
ファイヤーダメージから守る



[対ポイズン防御]:
毒から守る

[プル]:
動かすことができるオブジェクトをあなたのところに動かす

[プッシュ]:
動かすことができるオブジェクトをあなたのところから動かす

[反射シールド]:
魔法を跳ね返すシールドを呼びだす*

[ファイアーリング]:
リング状のファイヤーダメージをあなたのまわりに広げる

[ラン]:
少しの間、やみくもに走らせる

[ショック]:
敵に触れて、ショックダメージを与える

[スロー]:
少しの間、ターゲットの動きが遅くなる

[スワップロケーション]:
確認できる一番近くにいるターゲットと場所を入れ替える

[タグ]:
マップにターゲットが表示される

[テレキネシス]:
マウスポインタで、まわりにあるものを動かすことができる

[マーカへテレポート]:
印をつけた場所にテレポートする（4箇所可能）

[テレポートターゲット]:
マウスポインタの位置にテレポートする

[トリガー・トラップ]:
一番近くにある罠を作動させる

[ウォール]:
マウスポインタの位置に壁を立てる

*印のスペルは、動いたり攻撃したりダメージを受けたときには中断する。
ファイヤーダメージ＝可燃性の防具を身に着けているとダメージを受ける
ショックダメージ＝ターゲットが金属の防具を身に着けているとダメージは大きい

コンジュラースペル



[ブリンク]:
適当な場所にテレポートする



[バーン]:
ポインタの位置に火をつける



[チャーム]:
クリーチャーに関する巻物があるなら、ターゲットのクリーチャーをコントロールする



[カウンタースペル]:
近くに飛んでくるスペルを無効にする



[キュア・ポイゾン]:
ターゲットの毒を取り除く



[復讐の拳]:
巨大な岩の手で落下地点にダメージを与える



[ネイチャー・フォース]:
よく弾むエネルギーボールで攻撃 触れたものすべてにダメージを与える



[グレーター・ヒール]:
魔力を使って、ターゲットの体力を回復させる*



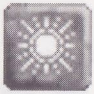
[インフラヴィジョン]:
見えないオブジェクトやクリーチャーを見る



[インヴァージョン]:
あなたにかかったスペルがかけた人へ戻る



[レッサー・ヒール]:
ターゲットが体力を回復する（初期設定は自分）



[ライト]:
自分の体が光を発する



[メテオ]:
ポインタに隕石が落ち、近くにいるもの全てにダメージを与える



[ムーングロウ]:
マウスポインタが光りを照らす



[ピクシー・スウォーム]:
ピクシーが近くの敵を自動的に攻撃する



[ポイゾン]:
ターゲットに毒を与える



[対電気ショック防御]:
ショックダメージから守る



[対ファイアー防御]:
ファイヤーダメージから守る



[対ポイズン防御]:
毒から守る



[スロー]:
少しの間、ターゲットの動きが遅くなる

[スタン]:
ターゲットがいくら強くても、しばらくの間、動くことはできない

[トクシック・クラウド]:
ポインタの位置に毒雲をつくり、皆にダメージを与える

[タグ]:
マップにターゲットが表示される

[バンパイア]:
与えたダメージの分、体力を獲得する

*印のスペルは、動いたり攻撃したりダメージを受けたときには中断する。
ファイヤーダメージ=可燃性の防具を身に着けているとダメージを受ける
ショックダメージ=ターゲットが金属の防具を身に着けているとダメージは大きい

ウォリアースキル

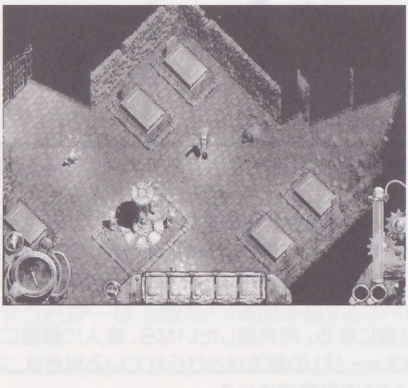
[狂戦士の突進]:
大きなダメージを与えるために敵に激しく突き当たる

[忍び足]:
罠の上をしずかに安全に歩き、足音がしなくなる。遠くをクリックしなおすと解除

[ウォー・クライ]:
スペルを無効にして、少しの間スペルを使うのをやめさせる

[オオカミの目]:
見えないはずのものが、少しの間見える

[ハープーン]:
生贄を自分の方にひきずる



武器、防具、その他のアイテム

ジャックが魔術やスキルをどんなに磨いても、ごく基本的な物を必要とする1人の男であることに変わりはない。体力を回復するには食料が必要だし、攻撃をかわすには最低でも杖が必要だ。とはいえ、彼の戦いをかなり有利にしてくれるアイテムは、ゲームの至る所で見つけることができる。

■武器

ジャックはあらゆるタイプの武器を見つけるだろうが、発見した武器を使えるかどうかは彼のクラスによって決まる。以下に、一般的ないくつかの武器と、それをどのクラスで使えるかを示した早見表を示す。

武器	ウォリアー	コンジュラー	ウィザード	タイプ
バトルアックス	●			接近戦用
弓: クロスボウ		●		長距離戦用
弓: ウォーボウ		●		長距離戦用
チャクラム	●			長距離戦用
メイス	●			接近戦用
オウガの斧	●			接近戦用
手裏剣	●			長距離戦用
木の杖*	●	●	●	接近戦用
デスの杖*(マルチプレイのみ)			●	長距離戦用
ファイヤーボールの杖*		●	●	長距離戦用
トリプルファイヤーボールの杖*			●	長距離戦用
ネイチャーフォースの杖 *		●		長距離戦用
ライトニングの杖 *			●	長距離戦用
地獄の業火の杖 *		●	●	長距離戦用
業火のシャワーの杖 *			●	長距離戦用
グレートソード *	●			接近戦用
ロングソード	●			接近戦用
ソード	●			接近戦用
ウォーハンマー*	●			接近戦用

*両手を使う武器。

ヒント

※クロスボウはあらゆる敵を一発で仕留めるほどのダメージを与えるが、次の矢を射るまでに時間がかかる。

※グレートソードとウォリアーの使う盾は、飛び道具や魔法のスペルを弾き返すことができる。ただし、敵の攻撃をブロックするためには、相手の正面を向いてじっとしている必要がある。

※チャクラムは、跳ね返るたびに敵に正確に狙いを定める。数回跳ね返ると、自然に持ち主の手に戻ってくる。

※魔法の杖は再充填が必要になる。再充填したいなら、商人に修理に出そう。(多くのマルチプレイと同様)杖に「リチャージ」の魔法がかけられている場合は、マナのオベリスクかマナクリスタルの横にいるだけで再充填される。

■防具

ジャックは武器だけでなく様々な防具も見つけることができる。防具の防御力は、彼が選んだクラスによって変わってくる。どの防具を使えるかは、次の表でチェックしよう。

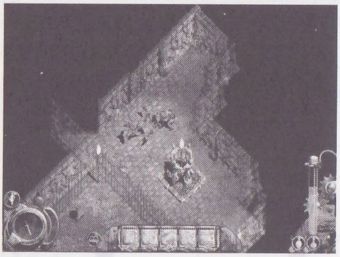
防具アイテム	ウォリアー	コンジュラー	ウィザード
チェインコイフ	●		
チェインレッグアーマー	●		
チェインチュニック	●		
コンジュラーのヘルメット		●	
レザーアームバンド	●	●	
レザー装甲ブーツ	●	●	
レザーブーツ	●	●	●
レザーヘルム	●	●	
レザーレッグアーマー	●	●	
レザーチュニック	●	●	
中世風のマント	●	●	●
中世風のズボン	●	●	●
中世風のシャツ	●	●	●
装飾されたかぶと	●		
プレートアームバンド	●		
プレートブーツ	●		
ブレストプレート	●		
プレートヘルム	●		
プレートレッグアーマー	●		
カイトシールド	●		
ラウンドシールド	●		
ウィザードのかぶと			●
ウィザードのローブ			●

ヒント:

金属製の防具を身に着けたウォリアーは、稲妻などの電気を発するスペルにエクストラダメージを受けるだろう。

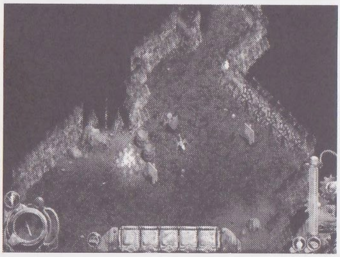
NOXに登場するクリーチャー

戦王ホレンダスとの激闘において、偉大なるコンジュラー オルドウィンは、「この世の野獣たちを知ることは、人間の心を理解するよりも重要なことかもしれない」と言った。「少なくとも動物は、うまく説き伏せれば忠実な味方になりうる。ウォリアーなどは、腹が減ればすぐにでも味方を裏切る輩だ」。ここではNOXの世界をうろつくクリーチャーたちを簡単に紹介しよう。



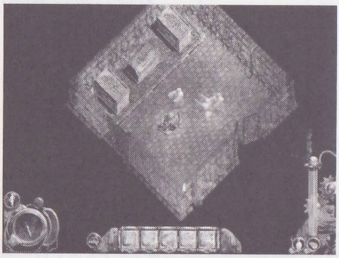
コウモリ

暗闇や、静かで奥深い洞窟には気を付けよう。堅い皮の翼と小さいが貪欲な牙が、大群をなしてジャックに襲いかかってくるかもしれない。



スパイダー

NOXの誰もが嫌う恐ろしい八本足のクモは、何人もの不用心な探検家たちを出血多量で死に至らしめている。君はNOXで様々な種類のクモに出くわすだろう。小さなクモなら噛まれてもそれほど痛くないが、洞窟にいる巨大グモの毒牙には要注意だ。



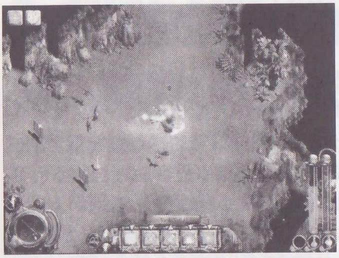
ゴースト

北から吹き付ける冷たい風は、ただ寒いだけじゃない。はるか昔に忘れ去られた魂に触れると、体が麻痺してしまうぞ!



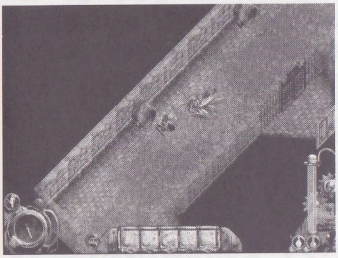
巨大ヒル

言うまでもなく、NOXの医者たちはこんなものを使って病気を治したりはしない。動きは遅いが、不注意にも踏みつけようものなら、たちまち命を吸い取られてしまう。



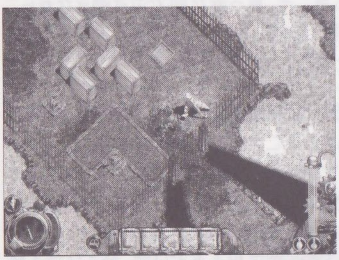
インプ

インプは小さいが貪欲なクリーチャーで、金銀財宝の周囲に群をなしていることが多い。インプと彼らの攻撃にはくれぐれも注意してくれ。



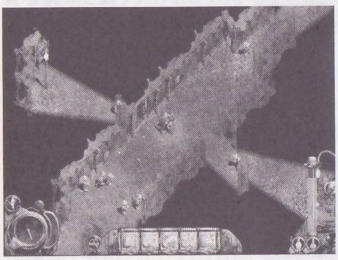
スコーピオン

恐るべき毒針を持った巨大サソリが襲いかかってくるぞ!



トロール

「小さいけれど貪欲、ケチだけどあまり賢くない」こう聞くと、トロールは親しみやすそうに感じるかもしれないが、彼らの悪臭は死んだ後もなかなか消えないので注意しよう。



アーチン

邪悪と言うよりも、わがままでいたずら好きな性格だが、それでもアーチンはあらゆる人間を一生憎むとの誓いを立てている。彼らは町や村の下を掘って巨大な地下都市を築き、全人類をこの世から消すために力を貸してくれる味方が来るのを待っている。アーチンは群をなして、あるいは遠くから、石だけを武器にせっせと攻撃してくる(ただし、魔術を使えるものがいるという噂もある)。

NOXの世界とその歴史

NOXの歴史 - 地元の学者の見解

NOXの古代史は全くと言っていいほど知られていない。ガラヴァの下に位置する奇妙な図書館で研究を続けている無愛想な学者がいなかったら、初期のイクスやブリンのことなど何も分からなかっただろう。デュン・ミーアより先に生まれた伝説の巨大地下都市はとうに忘れ去られ、誰にも見つかっていないようだ。はるか昔に人々がその暗く険しい通路を築いた偉業を讃える記念碑さえ、デュン・ミーアには1つとして立っていない。塵となって消えた帝国の名とその栄華は忘れ去られ、今、NOXの美しく恵み多き地に暮らす我々が彼らのことを思い出すことはほとんどない。どんなに偉大な、あるいは恐ろしい、あるいは不思議な古代の伝説が残っていようとも、あくびを噛み殺してまで想像力をかき立てて当時を思う者などほとんどいない。おそらく、我々は感覚が麻痺しているのだろう。なにしろ、祖父たちが語る恐ろしいネクロマンサーとの戦いの話には、強大な力を持つリッチに率いられたスケルトンの軍勢といった、かなり強烈なものが登場するのだ。それに比べたら、すでに滅びた王国の、征服された王子たちの即位時代の詳しい話など、我々に何の関係があろう。それよりも、父や祖父たちが倒した邪悪な者たちが、再び墓から起きあがって我々に仇をなすことの方が心配だ。これこそが役に立つ教訓を含んだ歴史というものだ。

予言、不吉な占い、星々が告げる凶兆など、当時、北方のネクロマンサーたちの台頭を暗示する予兆があったと信じる者は少なくない。月の様子の変化や尋常ならざる嵐こそ、真っ赤な顔で泣き喚きながらこの世に生れ落ちた、後の暴君たちの誕生のしるしだったのだと言う者もいる。しかしながら、私の父は他の多くの人と同様に、最初の兆候は天ではなく大地に現れたと言う。

ネクロマンサーたちの支配の再来を恐れない愚か者がいるだろうか。死者の魂なき肉体を墓の中で目覚めさせて土から這い出させ、生者の世に疫病と死と破壊をもたらすことができる邪悪な存在に、いったい誰が耐えられよう。それが真理というものだ。かつてネクロマンサーたちの邪悪な力が南へ及んだとき、怒った大地は彼らの前でぱっくりと割れ、恐怖と悪臭と腐敗の軍勢に立ち向かわせるため、勇者たちと我らの敬愛する父祖たちを吐き出した。それにしても、敵軍にいる生者のなんと少なかったことか。敵軍にあって生きて動いているのは、捕虜や悲しい目をした女性たちや子供たちだけで、彼らは魂を喰らう暴君たちの餌食となるべく、鎖につながれて北方に連れて行かれるのだった。今、我々は北方を「死者の地」と呼んでいるが、当時にこの名で呼ばれていればもっとふさわしかっただろう。

現存するすべての勢力は、ジャンドアの出現に感謝せねばならん。ジャンドア、ホルヴァス、そしてオルドウィンがいなければ、我々は今でも北から来る恐怖の黒雲の下で暮らしていただろう。彼ら3人は紛れもない勇者だった。真の勇者だ。自称「要塞を守るファイヤーナイト」ホレンダスとは違う。おそらくは、史上最も偉大な勇者たちだ。オルドウィンは、自分たちはただ行うべきことを実行しただけで、愚かな若者に過ぎなかったと言う。しかし、彼は自分をあまりにも卑下している。たしかに、最初に軍勢をネクロマンサーの本拠地へ向かわせたのは、ジャンドアの若さゆえの過ちだったかもしれない。が、彼が「忘却の杖」を手に北の敵のもとに辿り着いたとき、彼はそれ以上の人物になったのだ。亡者どもの魔手から村々を開放した人物を、はたして少年と呼べるだろうか。

〈ヴァラーの戦場〉で津波となって押し寄せる亡者どもに立ち向かい、手にした「忘却の杖」から光をほとばしらせ、恐ろしいネクロマンサーたちの魂を飲み込んだ人物を、はたして子供と呼べるだろうか。確かに、運命の戦場に足を踏み入れたときは1人の若者だったかもしれない。だが、戦場を去るときには、誰1人として想像もしなかったほど偉大な人物になっていたのだ。

伝説になった者がその後、見かけ上は普通の男として再び生活しなければならないとしたら、それは相当な重荷となるだろう。ジャンドアが直面した問題は間違いなくそれだ。ネクロマンサーたちのくびきから解放されると、彼は我々がそうしたように、悪の存在がなくなった世界で、自分の居場所を探し求めた。しかし、我々の父たちは互いに近寄るのではなく、それまで以上に距離を置くようになった。父たちは、ジャンドアが暗闇に振りかざした武器が、気づかないうちに彼の魂を蝕んでいるのではないかと恐れた。そして、その不信感から、ジャンドアに対する彼らの敬意と賞賛は抑制された。不安が和らぐことを期待して彼は「忘却の杖」を破壊し、その破片をNOXを統治する主な勢力、すなわちガラヴァ、デュン・ミーア、イクスに分け与えたが、それでも人々の不安は弱まらなかった。我々は、暗黒から自分たちを救い出してくれた男に背を向け、その一方で暗黒との再戦に備えて密かに準備を進めたのだった。

人が最後にジャンドアを見かけてからもう30年が経つ。おそらく彼は、どこかよその地で、すでに息を引き取っているだろう。あるいは、我々のように薄情ではない人々に、王として崇められているかもしれない。偉大なるウィザード ホルヴァスは、「忘却の杖」の作成に彼の全能力を注ぐために、ガラヴァの城に居場所を与えられた。彼は現在もそこで暮らし、後進の育成にあたっている。オルドウィンはイクスの近くに引きこもり、結局は誰からも離れて、呼び出したクリーチャーだけを仲間として、なかば隠居状態で静かに暮らしている。

この偉大なる勇者たちが、ネクロマンサーとの戦いですべての邪悪を鎮圧してくれたと信じたい。だがしかし、不安はまだ治まらない。マナ鉱山で奇妙なことが起きているという噂がある。人が失踪したらしい・・・証拠はほとんどないが、ネクロマンサーの子としてこの世に生を受けた者が生きているとも言われている。不吉な前兆や徴候に注意しながら、あの暗闇が再び訪れないことを祈るしかあるまい。

テリトリー



登場人物

ヘキュバー



北方のネクロマンサーたちの暗黒の遺産を受け継いだヘキュバーは、「忘却のオーブ」を使って死者の軍勢を復活させようと企んでいる。<死者の地>の廃墟に潜むこの魔女は、オーガやゾンビたちで構成された軍団を送り出して、NOXの人々を恐れさせている。

飛空船の船長



この世界のすべてを見ている飛空船の船長は有名人だが、彼を詳しく知る者はほとんどいない。彼は様々な土地を巡り、NOXを注意深く見守っている。

コンジュラー オルドウィン



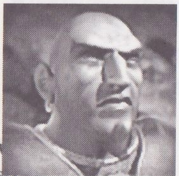
NOX最高のコンジュラーであり、かつてのネクロマンサーとの戦いの英雄でもあるオルドウィンは、イクスの村の東にある小屋に住んでいる。なかば隠居状態の彼は、新たなクリーチャーのチャームや召喚の方法の研究に明け暮れている。

偉大なるウィザード ホルヴァス



ホルヴァスは、ネクロマンサーとの戦いを終結させるためにジャンドアが用いた「忘却の杖」の、おもな創造者の1人だ。現在、ホルヴァスはガラヴァの城に住み、弟子たちを指導しながら、そこに暮らすウィザードたちの社会に関係する様々なことを取り仕切っている。

戦王ホレンダス



デュン・ミーアの要塞を守る、血の気の多い炎の騎士たちの総帥である戦王ホレンダスは、伝説的なウォリアーたちを育成している。不本意なことに必ずジャンドアと比較されるため、彼は自分が誰よりも優れていることを証明することに生涯を費やしている。

NOXを攻略!

警告! このセクションには、各クラスのレベル1攻略法が書かれている。ヒントやカンニングに頼りたくない人は、ここを読み飛ばそう。これを読みつづけるなら、このことは覚えておいてもらいたい。このセクションは、第1章に登場するクエストやパズルの攻略法をすべて網羅した手順説明ではない。ここに書かれているのは、第1章を完了させるための最低限の手順にすぎない。

ウォリアー - 第1章

おぬしの瞳には確かに若きファイヤー・ナイトの輝きがある。
もしも、ウォリアーがおぬしの道だとすれば、この不気味な山々を抜け、
大いなる地下要塞、デュン・ミーアへの道を見出すがよい。
ホレンダス将軍を捜し、教えを受けよ。
そうすれば、おぬしはノックスで生き残ることができるかもしれぬ。"

--- 船長からの忠告 Vol. 1

ジャックがウォリアーの場合は、狭い空き地に立っているところからNOXの第1章が始まる。近くには船長と飛空船のゴンドラが見える。

1) 船長と別れ、町を目指して北(左上)に進もう。溶岩の池は橋を使って渡る(試しに飛び越えるのもいい。もちろんゲームをセーブしてからにしよう)。門のところで守衛と話したら、アーチを抜けて町に入る。道沿いにある標識は、すべてクリックしてチェックしよう。価値あるヒントがあるはずだ。宝箱のある秘密の洞穴も見つけておこう。
2) 町に入ると、ウィザードを捕らえようとしている2人のウォリアーを見かけることだろう。彼らがウィザードを捕らえて連れて行ったら、後に残された杖を拾い、第2の武器として装備させよう。町の様々な建物を訪れたり、物資を買ったり、癒しの井戸の水をすすったり、また土地の人たちと知り合いになることさえできる。ただし、最後には町の最北にあるガントレットの入り口にたどり着かなければならない。
3) ガントレットの入り口に立ってウォーター・マスターと話をしよう。まもなく彼は、ガントレットへ行くには、保証人ギアハートの協力が必要なことを教えてくれる。ギアハートは、ジャックを探してアーチンの話をしてくれる。北西の村はずれには彼の果樹園があるが、アーチンがその近くの洞穴に住むコウモリを暴れさせるのだという。ギアハートがこのクエストを持ちかけてきたら、それに応じ、それからジャックの日記を見てみよう。この新しいクエストが書き込まれているはずだ。
4) 北西に進み、果樹園に着いたら門をくぐり抜けよう。ここで女たちを追いかけているコウモリは無視するが、ジャックの体力を回復させたい場合はリンゴをいくつか拾うといい。そのまま北に進み、洞窟の入り口に来たら中へ入ろう。ジャックがアーチンに出くわすまで、道沿いに進め。アーチンは小さくてすばしっこいクリーチャーだが、クエストを完了するにはこいつの息の根を止めなければならない。
5) 洞窟から出て果樹園を戻る途中で、今度はコウモリの群も片づけよう。その後で日記を見ると、このクエストに関するテキストの色がグレーになっていることに気付くだろう。これはクエストが完了したことを表している。次は、町の中心部を通って東へ向かう。機械工場の建物が見つかったら、中に入ってギアハートと話そう。ウォーター・マスターが必要としている保証書をジャックに渡してくれるはずだ。

おめでとう! ウォリアーの第1章は完了だ!

コンジュラー - 第1章

"おぬしの運命の道、
すなわちコンジュラーの道を進むには慎重に
人目を避けて到達すれば、まず間違いない。
閉鎖されたマナ鉱山に、イクスの村の中心に抜けるトンネルがある。
村に着いたら、イクスのマスター・コンジュラー、オルドウィンを捜すのだ。"

--- 船長からの忠告 Vol. 1

ジャックがコンジュラーの場合は、船長が飛空船のゴンドラを洞窟の入り口近くの小さな空き地に降ろしたとここから第1章が始まる。

1) 船長と話をしたら、東へ進んで洞窟に入り、ジャックをできるだけ奥まで進ませる。不運なことに、落盤がジャックを中に閉じこめてしまうが、心配はいらない。落盤のおかげで、北に向かって伸びる、古い鉱山の入り口へと続く洞窟も明らかになる。鉱山の小屋に入ったら、奥の壁にあるボタンを押してエレベーターを動かそう。エレベーターで下りると、閉鎖された鉱山の下層地帯に着く。なお、道沿いの標識は必ず読んでおこう。

2) エレベーターのデッキを出たら、東へ向かう。「ピクシー・スウォーム」のスペルブックが見つかるはずだ。スペルブックを拾ったら、スペルは自動的にスペルバーにセットさせれるだろう。知識の書を閉じたら、むきだしになった水晶の近くにある標識を読もう。

3) クモやコウモリの攻撃をかわし、標識を読み、箱を開け、アイテムを拾いながら、鉱山の奥へと曲がりくねった道を進もう。最後に、ジャックは爆薬の入った樽が並ぶ場所にたどり着くはずだ。しかし、ジャックが樽に近づいたとたん、別の落盤が起こり、爆発の連鎖反応で炎の壁が発生してしまう。そこを無事に通り抜けるには、炎が消えるまで水の入った樽をひっくり返さなければならない。樽を全部壊してもまだ火が消えない場合はしょうがない、あれこれと悩まずに、うまく炎を飛び越えることだけを考えよう!

4) 炎の壁を通り過ぎたら、合流地点を北に向かって小屋へ行こう。そこには宝箱があるはずだ。宝箱を開けてスペルブックを手に入れたら、前と同じ要領でこのスペルはジャックのスペルバーに追加されるので知識の書を閉じよう。この後、本道に戻り、鍵のかかったドアと北/南の合流地点にたどり着くまで、さらに鉱山の奥へと進む。この道は両端まで探検できるが、南の終点にはドアを開ける鍵の入った箱がある。ドアの鍵を開けたら、さらに鉱山の奥へ向かおう。

5) この少し曲がりくねった道の最後の部分を終点まで進もう。そこには別のエレベーターがあるだろう。ただしこれを動かすには、近くにコウモリの群がるコントロールルームへ行き、そこにあるスイッチを押さなければならない。エレベーターが動くようになったら、デッキに乗り込んで地上へ戻り、崩れ落ちる洞窟を後にして逃げよう。

おめでとう! コンジュラーの第1章は完了だ!

ウィザード - 第1章

*" 偉大なウィザードの技はまさに見ものだ。
彼らは魔力を自在に操り、驚くべき魔法を使う。
覚えておけ、ここノックスではホルヴァスの名は最も偉大なウィザードを意味するのだ。
ハッ!　おぬしは運がいい!　ちょうどホルヴァスが弟子を探している。
彼が気に入れば、ウィザード・タワーに自由に出入りできるようになる。
ホルヴァスの弟子になれれば、ノックスでの未来を約束されたようなものだ。"*

--- 船長からの忠告 Vol. 1

ジャックがウィザードの場合は、船長がジャックを飛空船から小さな浜辺近くの崖の麓に降ろすところから冒険が始まる。

1) 船長と話をして、彼の友人ホルヴァスについて聞いたら、標識を読み、ヒントに従いながら、浜辺に沿って東へ向かおう。そこで最初のスペル「マジックミサイル」を拾う。あとは小屋に着くまで北東に向かえ。ジャックが小屋に近づくと、即座にアーチンの集団に取り囲まれる。幸いなことに、ホルヴァスが小屋からひょっこりと出てきて、稲妻を放って小さな妖怪たちを退治してくれるはずだ。ホルヴァスと話をしたら、彼について家を通り抜け、隣の森の端にある庭園に行こう。そこで2番目のスペルブック「レッサー・ヒール」といくつかのポーションがもらえるはずだ。その後は、ホルヴァスの指示に従って最近消えた彼の弟子を探して、洞穴の近くにあるアーチンたちのねぐらを探検することになる。

2) 門を抜けて草地を東に進んだら、今度は北に向かって小さな隠れ場所へ行こう。そこにはアーチンの洞穴へ向かうエレベーターがあるはずだ。マナクリスタルのそばに立って魔力(青のバー)を再充填しておけば、「マジックミサイル」のスペルをかけることができる。アーチンは君を攻撃してくるので、アーチンたちをこのエリアから追い払ってしまおう。このあたりはアーチンでいっぱいだから、「マジックミサイル」は逆襲するのにもってこいだ(もちろん、杖で攻撃もできる)。先へ進む前に、檻のドアに注意しよう。その向こうには消えた弟子が地面に倒れている。ホルヴァスの弟子はかなりの傷を負っていて、閉ざされた独房の中で今にも死にそうな状態になっている。君は独房を開ける鍵を見つけなければならない。

3) アーチンの洞穴の回廊を奥へと進み、奴らのねぐらへ行こう。ここにはマナクリスタルがいくつかあるが、不注意に歩き回ってアーチンたちの大群に突っ込まないよう注意すること。1匹1匹が与えるダメージは小さいが、集団で襲われたらすぐに[ロード]ボタンを探したほうがいいかもしれない。最善の策は1度に1匹ずつねらい撃ちすること。1匹も逃してはならない。

4) ついに溶岩と炎で遮られた部屋にたどり着く。ここでスペースキーを押して溶岩をジャンプするか、水の入った樽を倒して火を消すことができる。ここを通り抜けたら、奥にある鍵を拾おう。この後は、前に見つけた檻のドアに向かって引き返そう。

5) 檻を開けたら弟子と話をしよう。彼は何が起きてどうなったのかを話した後、マントと杖を置いていってくれる。これらのアイテムを拾ったら、地上に戻り、草地で待ちかまえているアーチンたちを退治しよう。この後は、西へ向かってホルヴァスが待つ庭園に戻れ。そこでホルヴァスと話をして、彼に従って家の中に入ってテレポーターに乗ろう。

おめでとう! ウィザードの第1章は完了だ!

Credits

CREW

Executive Producer and Creative Direction
John Hight

Technical Director and Original Concept
Michael S. Booth

Producers
Mark Skaggs
Ken Allen
Frank Hsu

PROGRAMMING

Lead Programmer
Michael S. Booth

Programmers
Colin Day
Jerod M. Bennett
Robin Keir
Steve Ganem
Thomas Rolfs
Stephen J. Martin

Network and Security Lead Programmer
Jeff Brown

Additional Programming
Michael Morrison
Sondra Iverson
Dean Iverson
Installer Programming

Installer Programming
Maria del Mar McCready
Legg

ART AND ANIMATION

Lead Artist
Phil Robb

Artists
Khanh Nguyen
Stone Perales
Brad Grace
Josh Taylor
T. J. Frame

Character Animator
Jason Zirpolo

Installer and Mission Illustrations
Thomas M. Baxa

Additional Art
Dan Lyons
Gary Freeman
Heuristic Park, Inc, Atlanta GA

DESIGN, STORY AND SOUND

Design Direction
John Hight
Michael S. Booth
Brett Sperry

Senior Level Designer
Chris Bauer

Level and Concept Designers
Bryan Hansen
John Lee
Eric Beaumount
Mical Pedriana
Tim Campbell
Jeremiah Cohn

Story
John Hight

Dialogue
Patrick Barry

Design Testers
Shawn Roberts
Brad Burnham
Frank Yu
Kiet Han

Lead Sound Designer
Mical Pedriana

Sound Designer
David Fries

Original Score
Frank Klepacki

Manual Writer
Neal Halford

Manual Editor
Chris Bauer

CINEMATICS

Dramatic Asset Producer and Casting
Donny Miele

Dramatic Asset Director
Joe Kucan

Story
John Hight

Cinematic Sound Design
Dwight K. Okahara

Video Editing
Curt Weintraub

Visual Effects
Kevin Becquet

Audio Direction
Paul Mudra

Manual Editor
Chris Bauer

Computer Graphics
Eric Gooch
Kevin Quattro
Terrence Walker
Jim May
Chuck Carter
Jason Zirpolo

QUALITY ASSURANCE AND TESTING

QA Directors
Glenn Sperry
Mike Meischeid

Lead Testers
Lloyd "Leachy" Bell
Mike Smith
Steve Shockey

QA Database Administrator
Rhoda Anderson

QA Technicians
Troy Leonard
Beau Hopkins

QA Testers
Shane Dietrich
D'Andre Campbell
Randy Greenback
Jon Hall
Alex Colom
Chad Fletcher
Chris Blevens
Clinton Autrey
DeMarlo Lewis
Shawn Roberst
Errol Campbell
Jason Campbell
Justin Bloom
Levi Luke
Michael Chatterton
Paul Winegardner
Randy Stafford
Richard Rasmussen
Steve Laity
Steve Tarantino

MARKETING

Vice President, Marketing
Laura Miele

Marketing Product Manager
Lincoln Hershberger

Public Relations Director
Aaron Cohen

Public Relations Coordinator
Chris Rubyor

Product Demonstrations
Ken Murphy
Mike Bell

Online Director
Ted Morris

Director of Creative Services
Victoria Hart

WESTWOOD ONLINE

Technical Director

Steve Wetherill

Online Programmers

Neal Kettler
Joe Howes
Kevin Scruggs
Gavin Snyder

SUPPORT

MIS Manager
Wayne Hall

MIS Technicians
Glenn Burtis
Mick Love

Office Manager
Christine Lundgren

Adminstrative Assistance
Julie Brugman
Tanya Pereira

Legal Assistance
Jennifer Hoge

ELECTRONIC ART HARDWARE COMPATIBILITY AND TESTING LAB

EA CAT Manager

David Koerner

EA CAT Lab Techs

Jay Miller
Mike Elliott
Mike Jung

SPECIAL THANKS

Bing Gordon
Louis Castle
Douglas Evans
Michael Bartelme
Jim Stoner
Adam Rhodes
Ryan Chapman
Dave Eliasberg
Jessica Cecena
Restaurants On The Run, Irvine, CA
Buzzy's Recording, Hollywood, CA

Fondly dedicated to our loving families and dear friends who waited patiently for us as we toiled into the night...

Julie, Christopher, and William Hight
Kristen Booth
Robin, Josh, and Beth Brown
Jennifer Robb
Lisa Bucek
Janna Zirpolo
Evercody
Terri, Jackie, and Pepper Lee
Laura, Ben, and Jack Skaggs
Mallory Foland
Ernest and Evelyn Beaumont
Melissa Beaumont
Christine Palma
Tim Donley
Kosal and Brianna Martin
Susan Fries
Robert Fries
Alicia Campbell
Kim Kelley
Laura Keir
Audrey & Shannon Hsu
Nemo the Wonder Dog

CAST

Joanna Cassidy
Hecubah

Alan Oppenheimer
Captain, Necromancer 1, Lewis

Seann Scott
Jack
Susan Chesler
Tina

Mark Rolston
Horrendous, Guard 1, Townsman 3

Ian Abercrombie
4
Horvath & Loproc

Bill Woodsen
Narrator & Mordwyn

Lee Perry
Mayor Theogrin, Guard 2, Rouge, Townsman 1, Barkeeper

Neil Ross
Mystic, Guard 1, Mine Worker 1

Erik Thompson
Shopkeeper, Guard 3, Townsman 2

Susan Blakeslee
Woman 1, 2 & 3

Warren Burton
Aldwyn, Mine Worker 2, Morgan

Paul Mercier
Quartermaster, Aidan, Henrick, Necromancer 2, Mineworker 5

Paul Mercier
Quartermaster, Aidan, Henrick, Necromancer 2, Mineworker 5

Michael S. Booth
Gearhart

John Hight
Archivist, Townsman 4, Guard

Julie Brugman
Woman 4 & 5, Dryad

David Fries
Guard 5, Townsman 7

Ken Allen
Guard 6, Townsman 7

Mark Skaggs
Townsman 5

Glenn Burtis
Townsman 6

Tanya Pereira
Woman 6

Christine Lundgren
Woman 7

VOICE CAST（五十音順、敬称略）

秋元羊介
大川透
奥島和美
幸田夏穂
沢海陽子
塚田正昭
星野充昭
岩田安生
小形満
北村弘一
坂東尚樹
田中敦子
納谷六朗
真殿光昭

翻訳演出：ACクリエイト株式会社
収録：スタンダップスタジオ

MOTION CAPTURE PERFORMERS

Regina Coffman
Hecubah and Tina

Dale Clemons
Captain

Josh Musselman
Jack

Adrian Sharp
Ogre 1

Diab Shetayh
Ogre 2

JAPANESE VERSION-Electronic Arts Square

Producer:	Junetsu Kakuta
Technical Staff:	Hitoshi Ikeda Shinichiro Takagi
Studio Relations:	Leland Madren
Sound Coordinator:	Yukinori Kanda
QA:	Hitomi Yamaguchi
QA leader:	Takahito Toyoshima
QA members:	Takashi Takezawa Ryou Yoshida Tomoharu Yamauchi Keisuke Kawamura Masahiro Narita
Product Manager:	Mesa Don T
Public Relations:	Kyoko Ishii
Webmaster:	Nami Takada
Package/Manual Designer:	Seiichi Mitani, HIP
Manual Editor:	Mitsuyoshi Matsuzawa
Japanese Translations:	Shizuka Ichinohe, SMARTECH
Legal Assistance:	Masahiro Tomita
Special Thanks:	Shunji Nishizawa Toshinori Asai Chris Thompson and all EASq Staffs
Very Special Thanks:	Mr. Ken Allen (Westwood Studios) Mr. Mark Skaggs (Westwood Studios) Mr. John Hight (Westwood Studios) Mr. Louis Castle (Westwood Studios) Mr. Colin McLaughlan (Westwood Studios) Mr. Steve Wetherill (Westwood Studios)

エレクトロニック・アーツ・スクウェアのホームページは、ゲームの最新情報はもちろん、ダウンロード情報やオンラインショッピングなど、楽しい話題で満載。下のアドレスまでぜひ遊びに来てください。

INTERNET HOMEPAGE JAPAN SITE

ea online

http://www.japan.ea.com/

NOXの情報はここで入手!

www.japan.ea.com/nox

EMW-4063

発行 エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社

〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル
商品に関するお問い合わせ:
カスタマーサポート係 TEL03-5436-6499（受付時間11:00〜17:00／月〜金 祝日休）
FAX03-5436-6296（終日受付）

HIP (00.03)